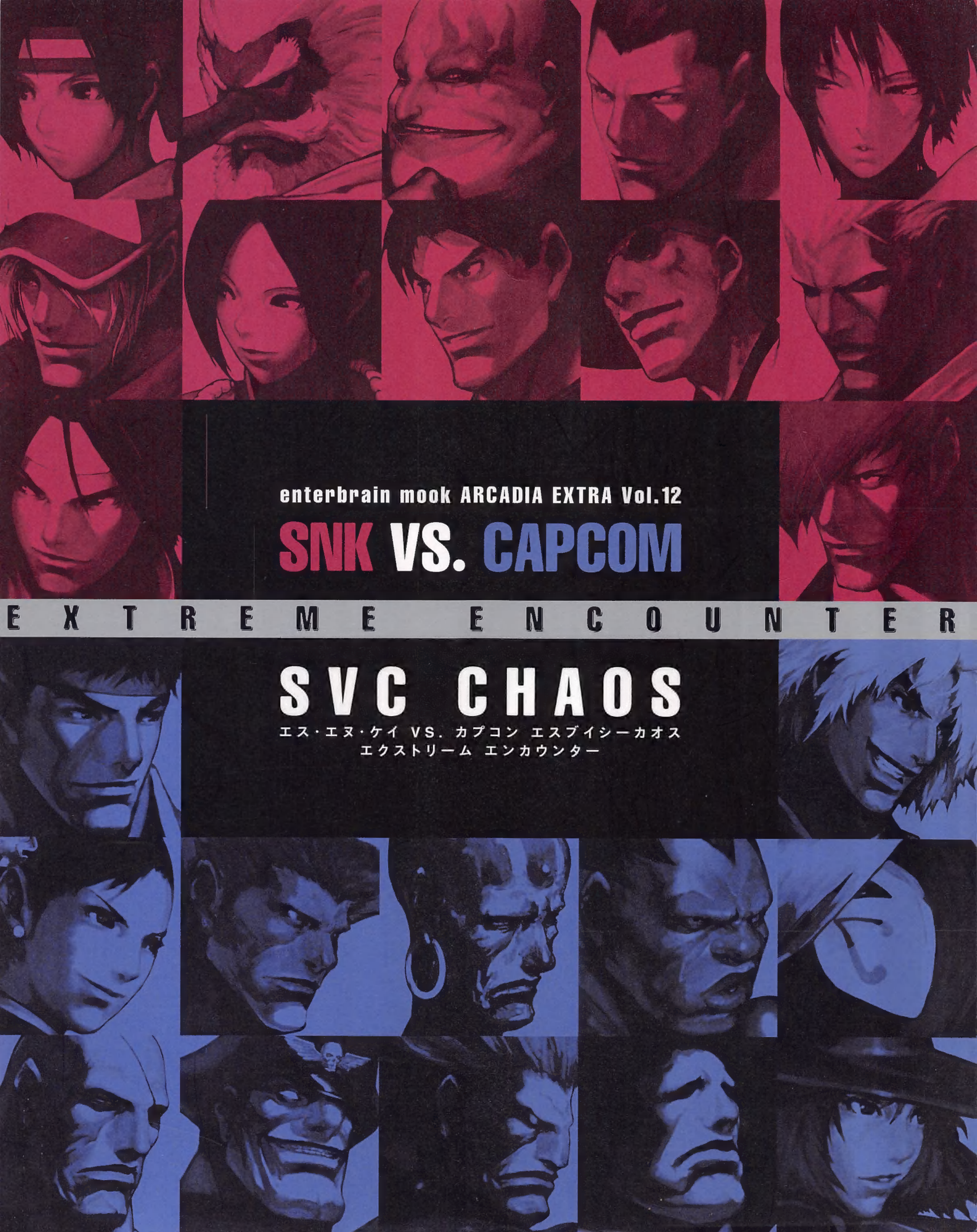


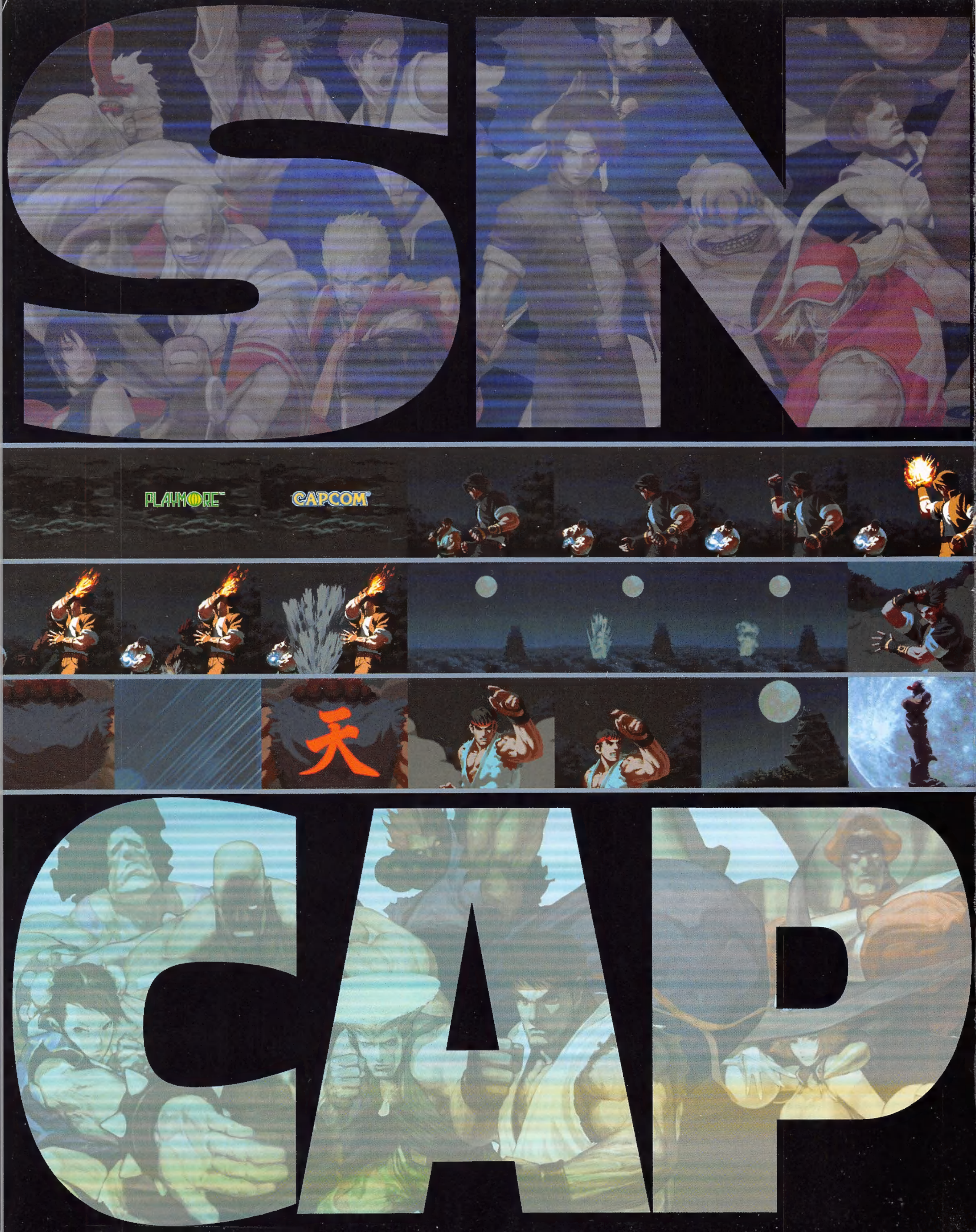
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.12

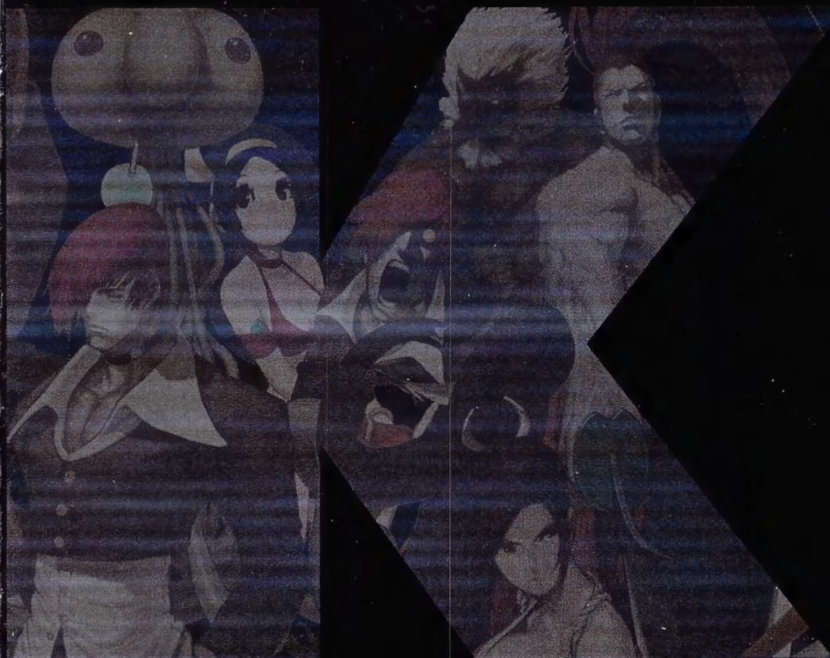
# SNK VS. CAPCOM

EXTREME ENCOUNTER

# SVC CHAOS

エス・エヌ・ケイ VS. カプコン エスブイシーカオス
エクストリーム エンカウンター


SN
PLAYMORE
CAPCOM
天
CAP

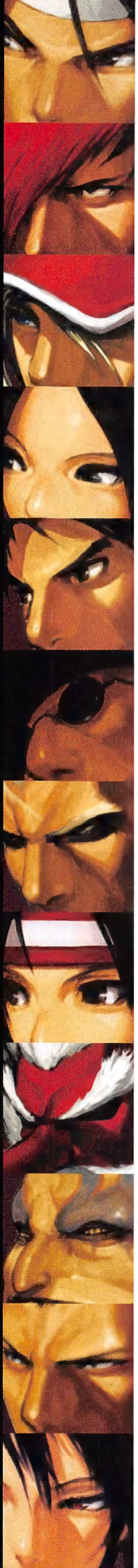


初めて拳を交えたときの緊張感、一発の打撃の重み、逆転カウンターを狙うときの焦燥感……すべての対戦に元始の衝動を感じさせるべく、二大2D格闘ゲームメーカーのキャラクターが一堂に会した。「究極の戦い」(EXTREME ENCOUNTER)を乗り越え、その身一つで世界の頂点を目指す。だれが一番を勝ち取るのか。その答えは、あなたの指先だけが知っている。






CONTENTS 目次



**エス・エヌ・ケイ VS. カプコン**
**エスブイシーカオス**
**エクストリーム　エンカウンター**

## BASIS 基礎編


本書の見方 004
用語解説 005
基本的な遊び方 006
グルーヴパワーゲージ／どこでもキャンセル 008
スーパーキャンセル 009
ガードキャンセル 010
通常投げ／投げ抜け 011
カウンターヒット／ガードクラッシュ／『SVCカオス』知識集 012


## CHARACTERS キャラクター編


●SNKサイド
草薙 京 014
八神 庵 018
テリー・ボガード 022
不知火 舞 026
キム 030
チョイ・ボンゲ 034
リョウ・サカザキ 038
藤堂 香澄 042
Mr.カラテ 046
アースクェイク 050
牙神 幻十郎 054
色 058
ゲーニッツ 062
ギース・ハワード 066
マーズピープル 070
ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ 074

キャラクターボイスリスト SNK編 078
勝利メッセージ集 SNK編 081

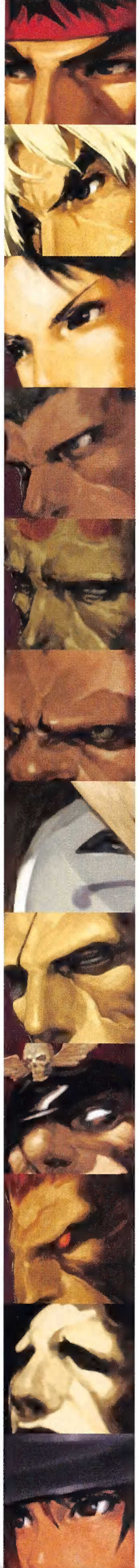
●CAPCOMサイド
リュウ 082
ケン 086
春麗 090
ガイル 094
ダルシム 098
M.バイソン 102
バルログ 106
サガット 110
ベガ 114
豪鬼 118
ヒューゴー 122
タバサ 126
火引 弾 130
デミトリ・マキシモフ 134
ロックマン ゼロ 138
洗脳されたケン 142

キャラクターボイスリスト カプコン編 146
勝利メッセージ集 カプコン編 149

本気になったMr.カラテ 150
真・豪鬼 152
アテナ 154
レッドアリーマー 156
対CPU攻略 158
エンディング集 160
SBC　スウィート ブリス コロシアム 168
THE KING of MONSTERS & ANIMALS 170
背景CG紹介 172
『SVCカオス』驚異現象集 174


## TACTICS 攻略編


●SNK
草薙 京／八神 庵 176
テリー・ボガード／不知火 舞 177
キム／チョイ・ボンゲ 178
リョウ・サカザキ／藤堂 香澄 179
Mr.カラテ／アースクェイク 180
牙神 幻十郎／色 181
ゲーニッツ／ギース・ハワード 182
マーズピープル／ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ 183
●CAPCOM
リュウ／ケン 184
春麗／ガイル 185
ダルシム／M.バイソン 186
バルログ／サガット 187
ベガ／豪鬼 188
ヒューゴー／タバサ 189
火引 弾／デミトリ・マキシモフ 190
ロックマン ゼロ／洗脳されたケン 191
ゲームシステム関連データ集 192

## MATERIALS 資料編


技DATA
草薙 京／八神 庵／テリー・ボガード／不知火 舞 194
キム／チョイ・ボンゲ／リョウ・サカザキ／藤堂 香澄 195
Mr.カラテ／アースクェイク／牙神 幻十郎／色 196
ゲーニッツ／ギース・ハワード
／マーズピープル／ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ 197
リュウ／ケン／春麗／ガイル 198
ダルシム／M.バイソン／バルログ／サガット 199
ベガ／豪鬼／ヒューゴー／タバサ 200
火引 弾／デミトリ・マキシモフ
／ロックマン ゼロ／洗脳されたケン 201

バトル開始メッセージ集
草薙 京／八神 庵 202
テリー・ボガード 203
不知火 舞 204
キム／チョイ・ボンゲ 205
リョウ・サカザキ 206
藤堂 香澄／Mr.カラテ 207
アースクェイク 208
牙神 幻十郎／色 209
ゲーニッツ／ギース・ハワード 210
マーズピープル／ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ 211
本気になったMr.カラテ／アテナ 212
リュウ／ケン 213
春麗／ガイル 214
ダルシム／M.バイソン 215
バルログ／サガット／ベガ 216
豪鬼／ヒューゴー／タバサ／火引 弾
／デミトリ・マキシモフ／ロックマン ゼロ／洗脳されたケン 217

設定原画集 218


SNK VS. CAPCOM
SVC CHAOS
EXTREME ENCOUNTER



# BASIS


本書の見方 004
用語解説 005
基本的な遊び方 006
グルーヴパワーゲージ／どこでもキャンセル 008
スーパーキャンセル 009
ガードキャンセル 010
通常投げ／投げ抜け 011
カウンターヒット／ガードクラッシュ／『SVC カオス』知識集 012


# 基 礎 編

# 本書の見方

本書では、各記事共通の略称や表記を使用している場合がある。コマンドや技表を正しく理解するためにも、まずは一度このページを読んでおきたい。

## 本書の基本的な表記

各記事共通

本書では、レバーの入力を→↘↓↙←↖↑↗の矢印で、ボタンの入力をA、B、C、Dのアルファベットで表記している。右の表にあるような略号を使用している場合もあるので、あらかじめ頭に入れておいてほしい。

各技は、通常技や特殊技に関しては、出すためのコマンド・ボタンを元に表記（しゃがみB、→+Aなど）。必殺技や超必殺技に関しては、A or Bで出したものを弱、C or Dで出したものを強とし、それに技名を加えた表記としてある。コマンドについては、特別な場合を除き、自分のキャラが右向きのときのものを表記している。

また、システム名について本書内共通の略語を使用している場合がある。「ガードキャンセル」→「GC」、「フロントグランドステップ」→「フロントステップ」、「どこでもキャンセル」→「どこキャン」。

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | A（弱パンチ）ボタンを入力 | B | B（弱キック）ボタンを入力 |
| C | C（強パンチ）ボタンを入力 | D | D（強キック）ボタンを入力 |

| | |
|---|---|
| + | その前に表記されたレバー入力を終えた後、続けて表記してあるボタンを入力 |
| · | 並記されたコマンドを順番に入力（同時入力は基本的に受け付けない） |
| ～中に | ～の部分にある技の最中に続くコマンドを入力（タイミングや条件などは技解説参照） |
| （空中可） | コマンドや技名の後にこれがある場合、空中でも出すことが可能 |

## 技表の見方

P014～

技表にあるデータの見方は以下の通り。

①**Dm:**その技の威力。二つの数値が「·」で区切られている場合、前の数字が弱の、後の数字が強のもの（必殺技・超必殺技、EXCEEDのみ。他の数値も同様）。この数値に後述の半数補正などが掛かったものが、その技の総ダメージとなる。

②**C.Dm:**カウンターヒット時の威力。多段技については、最初の1発目のみこの項の威力が適用される（半数補正の場合は、2段目は1／2……となる）。

③**Stn:**その技の気絶値。規定の数値（詳細はP192参照）を超えると相手は気絶する。

④**G.C:**ガードさせた際の、相手のガードゲージ減少値。規定の数値（詳細はP192参照）を超えると、相手のガードクラッシュを誘発できる。

⑤**Gd:**ガード方向。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード（「立屈」はどちらも可）、「投」は投げ技扱い、「G不」はガード不能。

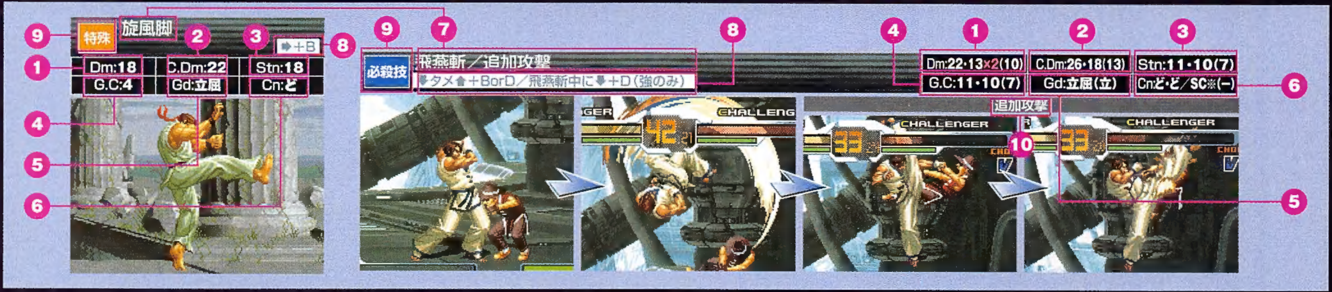
⑥**Cn:**キャンセルの可否。「連」は弱攻撃、「特」は特殊技、「必」は必殺技と超必殺技、「超」は超必殺技でキャンセル可能。「ど」はどこキャン対応技。

⑦⑧技名とそのコマンド。

⑨その技のカテゴリ。

⑩弱強でモーション・ヒット数が異なる技や、発生条件が設定されている技の写真に対する補足。

※**半数補正：**ほとんどの多段技の数値には、半数補正と呼ばれる特殊な計算式が適用される。これは、ヒットするたびに数値が半減する、というもの。例えばダメージ10の3段技なら、実際には「8+（8×1／2）+（8×1／4）」となる。技表では、この補正のかかるヒット数をピンクで表記（先の例なら10×3）している。




## 対戦攻略補足

P176～

P176からの対戦攻略ページでは、隠しキャラを含む32キャラ分の基本戦術、連続技を掲載している。メインキャラのページだけでなく、苦手キャラの対策として、そのキャラのページを読むのもいいだろう。

また、対戦攻略ページにおいても、いくつかの略号を使用している（右表参照）。主に連続技や連係を表記する際には、表のような略号が使用されているので、ここでそれらの意味を知っておきたい。

P192には、本作の基本データ（総体力や総ゲージ量など）を掲載している。併せて読むと役立つぞ。

| | |
|---|---|
| → | 特殊なシステムを使用しないつなぎ |
| Ⓒ | キャンセルを使用したつなぎ |
| Ⓢ | スーパーキャンセルを使用したつなぎ |
| Ⓔ | どこでもキャンセルを使用したつなぎ |
| { } | カッコ内のつなぎは、連打キャンセルを使用 |
| （ ） | カッコ内の技（行動）は、相手に当てないことを表す |

## 数値データ補足

P194～

P194からの数値データでは、各種数値類をキャラ別に、まとめて閲覧できるように掲載してある。技表にある数値だけでなく、技を出した（当てた）際のパワーゲージ増加量といったマニアックな数値も載っているので、ぜひとも目を通しておいてほしい。必ず対戦時に役立つハズだ。

なお、数値データページでは、なるべく見やすくなるように独自の略語や注釈を使用している場合がある。それらの読み方や意味などについては、P193のMaterialsトビラを参照してほしい。

# 用語解説

このページでは、本書を読む際に必要となる基本用語を解説している。中には聞き慣れない言葉もあるかもしれないが、ここで意味を理解しておき、本書を十分に活用してほしい。なお、システム系の固有名詞については、各システムページを参照のこと。

Text：極限堂

**●当て身**

相手の攻撃を受け止めるための構えを取り、そこに攻撃を受けると反撃する技の総称。本来は打撃技を指すが、本書では便宜上冒頭の意味で使用。技によって、受け止められる攻撃の種類やタイミングはさまざま。

**●暗転**

超必殺技を出した際に、画面の背景が暗くなる演出のこと（EXCEEDのときに背景が青白くなる演出も含まれる）。この間、技を出された側は強制的に動けない状態にされてしまう。

**●移動投げ**

走る・突進するなどの予備動作から始まり、相手に近付くと投げを繰り出す技の総称。豪鬼の瞬獄殺やデミトリのミッドナイトブリスなどがこれに該当する。

**●ガードポイント**

一部の技に設定されている、相手の攻撃を受けると自動的にそれをガードする判定のこと。「打撃防御」と呼ばれることもある。ガードポイントで相手の攻撃を受け止めても、技そのものの動作は以後も続行されるが、ケズリダメージは受けてしまう。ガードポイントが設定されている場所や部位（受け止められる相手の技）は、技によってさまざまだ。



特定の技の動作中に含まれるガードポイントを駆使すれば、意表を突いた攻めを展開することもできる。

**●確定**

その行動が確実に決まる状況のこと。「反撃が確定」なら、何らかの反撃が確実に間に合うことを指し、「○○が確定」ならば、その状況下で○○という技が確実に当たることを表している。

**●カウンターヒット**

一部の特殊技および必殺技の、攻撃の出始めから攻撃中に、相手の攻撃がヒットした状況のこと。カウンターヒットを取ると、威力が上がる・追撃が可能になるなど、さまざまな付加効果がある。

**●空キャンセル**

通常技や特殊技を、空振りしつつキャンセルすること。本作では、技をヒットさせても空振りしてもキャンセルタイミングは変わらないため、攻撃判定を出した後に空キャンセルをすることができる。攻撃判定が出る前は、基本的に空キャンセルできない。

**●空ジャンプ**

跳び込んだ際に、空中で技を出さずに着地すること。主に、相手にジャンプ攻撃を警戒させて立ちガード状態にしておき、着地後に下段攻撃や投げなどの選択を迫っていく際に使用される。

**●下段（攻撃）**

立ちガードでは防げない打撃技のこと。

**●硬直**

技を出した後のスキや、相手の攻撃をガードした後などの、キャラクターが行動できない時間のこと。後者は「ガード硬直」と表現するのが普通。

**●持続時間**

効果を持った部分（モーション）の長さ、時間。「技の持続時間が長い」ならば、攻撃力を持った部分が出ている時間が長いことを表す。また、「攻撃発生後まで無敵時間が持続」とあるなら、技の発生から攻撃発生後まで無敵状態が続くことを表している。

**●ジャンプ防止**

相手がジャンプした直後に当たるような技を出しておき、跳び込まれるのを未然に防ぐこと。攻撃する位置が高く（ジャンプしかかり～空中の相手に当たりやすい）、空振り時のリスクが低いものが使われる。

**●スカす**

相手との距離を調整し、相手の攻撃を空振りさせること。または、技の性能や姿勢を利用して避けること。

**●打撃投げ**

投げと同条件で出せる、ガード不能技の総称。投げは条件が成立した時点で確定するのに対し、打撃投げは打撃技なので、出始めをつぶされることがある。

**●中段（攻撃）**

しゃがみガードできない打撃技のこと。

**●二択**

「二者択一」の略で、対処方法が異なる二つの技を使い分けて、相手に防御方法の選択を迫る戦法のこと。中段or下段や、投げor打撃が一般的な二択となる。

**●昇り**

ジャンプ直後に技を出すことで、「昇りジャンプD」や「昇りで出すと……」といった形で使用される。

**●発生**

技の動作が開始されてから、攻撃判定が出るまでの速度のことで、「発生が早い（or遅い）」といった形で表現される。「出が早い（or遅い）」も同じ意味。

**●反撃**

相手の行動の硬直中に、こちらの攻撃を決めること。

**●判定（が強い）**

技を出し合った際、打ち勝ちやすい場合に使われる。一般的に判定の強い技は、「攻撃の有効範囲が広い」、「動作中のやられ判定（攻撃をくらってしまう部分）が小さくなる」などの特徴を持っている場合が多い。

**●目押し**

技と技のつなぎを表す用語。キャンセルなどのシステムを使わないで、前の技の硬直が解けた直後にタイミングよく次の技を出すことを指す。

**●連打キャンセル**

弱攻撃の戻りモーションを、再度弱攻撃を出すことでキャンセルするシステムのこと。

**●ロック系**

ヒットすると、そのときの状況に関係無く相手を決まった体勢に固定して、攻撃を決める技のこと。

**●割り込み**

相手の連係（攻撃と攻撃の間）に、割り込むように技を出して、その連係を止めること。



割り込みには、発生が早くて、無敵時間のある技を選ぶのが一般的。

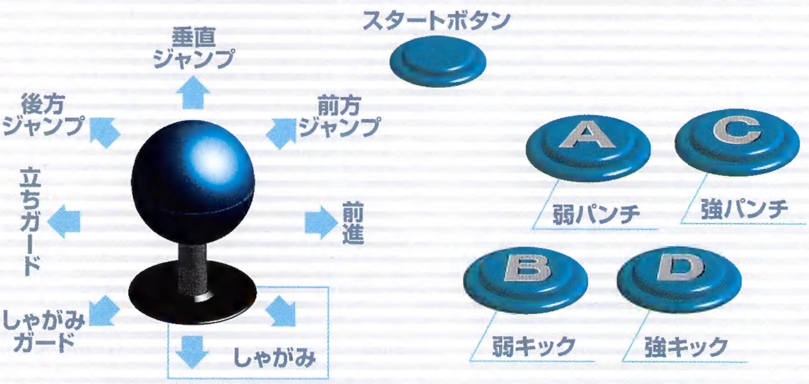
遊ぶ前に覚えておこう

# 基本的な遊び方

ゲームを遊ぶ、という根幹を支えているのが操作方法。まだこれからという人はもちろん、既に知っている人も、おさらいを兼ねて一通りチェックしておくといいだろう。

Text：パチ

## レバー操作



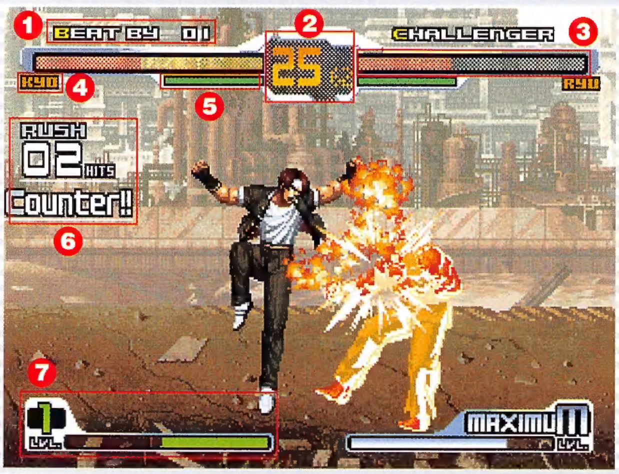

## ゲームまでの流れ

まずは操作説明が入り、その後キャラクター選択画面に入るのだが、選択時間は15秒と短めなので注意しよう。なお、スタートボタンを押し続けながらボタンを押せばランダムセレクト、パンチボタンで1P、キックボタンで2Pとカラーセレクトが可能。さらに、スタートボタンを押しながら特定コマンド入力後、ボタンを押せば隠しキャラクターが選択できるぞ（コマンドは下記参照）。




キャラの配置はSNKは左側、カプコンは右側と覚えれば、キャラ選びの失敗も減るハズだ。

## 画面の見方




**①連勝数／プレイ時間**

対戦時は、勝ち抜いている側にBEAT BY ○○（連勝数）、乱入した側はCHALLENGERの表示が出されている。また、両者が同時に対戦を始めた場合は、両方にCHALLENGERの表示が出るぞ。また、CPU戦の場合は、左側にWIN ○○（連勝数）、右側（タイマー横）にはプレイ時間が表示される。

対戦、CPU戦を問わず連勝数はいつでも表示されているので、強者を探すのに便利？

**②試合時間**

そのラウンドの残りタイムを表す。ラウンド開始時は60カウントからスタートし、タイムオーバー時は残り体力の多い方の勝ち（同じ場合はドロー、お互いに1本取っている場合はファイナルラウンド）となる。

**③体力ゲージ**

キャラの体力を表すゲージ。黄色、赤と2本分あり、1本目の黄色が無くなると、2本目の赤が減っていく。赤になるとEXCEEDが使用でき、このゲージが無くなるとK.O.負けとなる。また、ファイナルラウンドは赤ゲージの4分の1から始まる。

**④キャラ名**

選択したキャラの名前。EXCEEDが使用可能なときは名前が点滅する特徴を持つ。

**⑤ガードゲージ**

攻撃をガードすると減少し、0になるとガードクラッシュが発生、一定時間無防備な状態になる。また、時間経過とともに少しずつ回復していく。

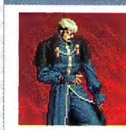
**⑥各種メッセージ表示**

連続技のヒット数（2ヒット目以降）、カウンターヒット、ガードクラッシュ誘発時など、その現象が発生したときに内容が表示される。カウンターヒットは重要なので、表示されたときにチェックできるようにしたい。

**⑦グルーヴパワーゲージ**

超必殺技など一部の行動を起こす際に必要なゲージとレベル状況。通常技を当てたり必殺技を出すと増加し、満タンになると自動でMAX発動を起こす。MAX発動中はタイマーになり、特定の行動と時間で減少していく。

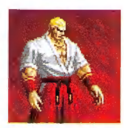
## 隠しキャラクターの使い方



**ゲーニッツ**
スタートボタンを押しながら
↓↓↓→↓←←←＋ボタン



**火引 弾**
スタートボタンを押しながら
↓←←←←←←←←＋ボタン



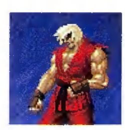
**ギース・ハワード**
スタートボタンを押しながら
←←←↓←↑→↑＋ボタン



**デミトリ・マキシモフ**
スタートボタンを押しながら
→→→←↑→↓↑＋ボタン



**マーズピープル**
スタートボタンを押しながら
↑↓→→→↑↓←←↓＋ボタン



**洗脳されたケン**
スタートボタンを押しながら
↑↑↓←←→←↑＋ボタン



**ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ**
スタートボタンを押しながら
↑↑↑↓←→↓←＋ボタン



**ロックマン ゼロ**
スタートボタンを押しながら
↑→→←←↓↑↑↑→＋ボタン

# 特殊操作

## フロントグランドステップ
**➡➡**

一定距離を素早く前進する。動作中に停止したり、ガードすることはできないが、技を出すこと可能だ。また、動作中にジャンプをすると必ず大ジャンプになる。



## バックステップ
**⬅⬅**

素早く後方へ跳び退く動作で、一定距離を下がる。後退中は無敵時間こそ無いが空中判定で、低い位置でも出せる空中特殊技や空中必殺技を出すことができるぞ。



## 大ジャンプ
**一瞬↙or↓or↘の後、↖or↑or↗**
**フロントグランドステップ中↖or↑or↗**

通常のジャンプとは違って、残像が付く大ジャンプはレバーを上方向に入れる前に一瞬下方向(↙or↓or↘)に入れるか、フロントグランドステップ中に上方向(↖or↑or↗)にレバーを入れると行なえる。また、大ジャンプは通常ジャンプより移動距離が大きく、移動スピードが速い。

なお、チョイ、春麗など一部のキャラは画面端を蹴ってジャンプする三角跳びすることができる(ジャンプ中に壁際でレバーを壁と逆方向に入力)。



大ジャンプは残像が付き、移動距離が長い。また、慣性も強く通常のものより移動中のスピードが速い。



一部のキャラは三角跳びができる。動きのアクセントの一つとして使ってみては?

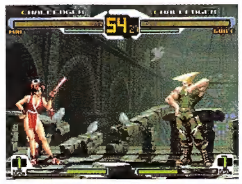
## 受け身
**ダウン直前にAB同時押し**

相手にダウンさせられた後に、地面に落ちる寸前にABを同時押しすると、受け身を取る(受け身が取れないダウンもある)。この動作中は完全無敵で、動作の長さはキャラにより違う。



## 挑発
**スタートボタン**

相手を挑発するしぐさをする。動作途中から移動や攻撃でキャンセルが可能で、動作終了かキャンセルした時点で相手のパワーゲージが一定量増加する。相手側が得をする行動だ。



## 通常投げ　接近してABorCD同時押し ➡P011
## 投げ抜け　通常投げを受けた瞬間に相手と同じ投げコマンドを入力

ガードを崩す手段である通常投げはAB、CD投げの2種類あり、ABは正面、CDは後ろに投げる。

通常投げを決められた側は、つかまれてから一定時間の間に相手の投げの入力と同じボタンを押せば投げ抜けできる。投げ抜け成功時は相手を突き離す動作を取り、ダメージを受けないぞ。技の硬直中に投げられても投げ抜けは可能なので覚えておこう。

相手が投げられない状態のときや投げ間合い外で通常投げを入力するとスカリモーションが発生。この動作はスキが小さいものの、パワーゲージを一定量消費する。



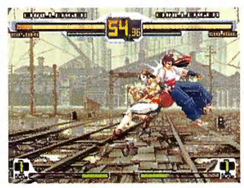
一定間合いでABorCDを同時押しすると通常投げを行なう。



つかまれてから一定時間内に投げを決めた側と同じボタンを押せば、投げ抜け成功となる。

## 空中投げ ➡P011
**空中で接近してABorCD同時押し(一部キャラのみ)**

一部のキャラしか使えない空中投げは空中の相手をつかむ投げ技で、地上版とは違い投げ抜けされない。また、投げ失敗モーションが無く、失敗時は押したボタンの技が出る。



## ガードキャンセルフロントステップ ➡P010
**ガード中に➡➡orBC同時押し**

ガード中に➡➡orBC同時押しと入力すると、ガード硬直をキャンセルして特殊なフロントステップを出す。受付時間はガードした時点からヒットストップが切れて一定時間までと、結構長い。

この動作は一定量のパワーゲージを消費し、➡➡入力時は少なく、BC同時押し入力の場合は多い。動作中は投げられ判定こそあるものの、打撃に対しては無敵。また、動作の途中から攻撃、ジャンプでキャンセルが可能となっており、キャンセルした時点で打撃に対する無敵時間は消滅する。重要なシステムなので必ず覚えよう。



相手の攻撃をガードしている間に➡➡orBC同時押しを入力。ヒットストップが切れた後……、



ガードキャンセルフロントステップが出る。この間は打撃に対してのみ無敵だ。

## ガードキャンセル攻撃 ➡P010
**ガード中にCD同時押し**

パワーゲージをLv1分消費し、ガードモーションをキャンセルしてダメージ0の攻撃を出す。動作中は完全無敵で、ヒット時は相手を遠くへ吹き飛ばすのが特徴。



## グルーヴパワーゲージ ➡P008

超必殺技やガードキャンセルなど特定の行動を行なう際に必要なゲージ。通常技を相手に当てるか、必殺技を空振りする、当てる、挑発される、といった行動で増加する。

パワーゲージはLv1、2、MAXの3段階あり、MAXになると自動でMAX発動が行なわれ、その最中MAX発動中はどこでもキャンセル、スーパーキャンセルが可能となる。MAX発動中はパワーゲージがタイマーになり、時間経過とともに減っていく。また、どこでもキャンセル、スーパーキャンセルなどの行動を取っても一定量タイマーを消費する。

なお、この時間が切れるとパワーゲージはLv2の状態へと戻る(ラウンド終了時にもLv2に戻る)。



パワーゲージがMAXになるとMAX発動。発動モーションは無いので、それによって動きが止まることはない。



この最中はさらに行動の幅を増やすことが可能。ただし、タイマーを消費するので残量には注意しよう。

## 超必殺技　任意のコマンドを入力
## EXCEED　体力一定以下で任意のコマンドを入力

超必殺技はパワーゲージをLv1分消費して出せる強力な必殺技。MAX発動中はパワーゲージを一定量消費するだけになるので、2〜3回は出すことが可能。全体的に攻撃力が高く、連続技に組み込みやすいものがそろっている。なお、弱と強で性能が変わるものも多い。

EXCEEDは体力ゲージが半分以下のときにパワーゲージ無しで出せる最高峰の必殺技。ただし、使用できるのは1試合中に1回で、キャラによってその効果、性能はバラエティに富んでいる。全体的に高性能で攻撃力が高いものが多い。勝敗を左右する要素の強い技だ。



超必殺技はパワーゲージさえあればいつでも発動可能。コマンドはやや複雑になっている。



EXCEEDは一試合に1回のみ使用可能。戦局を大きく変えるので、大事に使いたい。

## どこでもキャンセル　MAX発動中、打撃技を当てた直後に対応必殺技を入力 ➡P008
## スーパーキャンセル　MAX発動中、対応必殺技を当てた直後に超必殺技やEXCEEDを入力

どちらもMAX発動中に使用でき、動作ごとにタイマーを一定量消費する。タイマーの消費量はどこでもキャンセル(以下どこキャン)がパワーゲージLv1分の約10分の2、スーパーキャンセルは約10分の6ほど。

どこキャンは通常時にキャンセルの掛からない通常技、特殊技、必殺技を対応必殺技でキャンセルできるもので、成功時はキャラが一瞬白く光る。キャンセルに制約はあるものの、さまざまな連係、連続技を作り出すことができるぞ。

スーパーキャンセルは特定の必殺技を当てた直後にコマンドを入力することで、必殺技をキャンセルして超必殺技やEXCEEDを出せるもの。どこでもキャンセルと同じく、成功時はキャラが白く光る。



Basis 基礎編

計画的に使っていこう

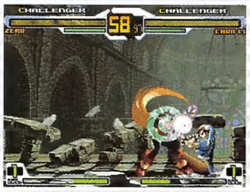
# グルーヴパワーゲージ

**パワーゲージの有無は連続技のダメージの上昇、GCフロントステップを使った守りと攻撃、防御の両面で必須のシステム。その特性、使用法などを理解し、戦略に組み込んでいこう。**

Text：ケンちゃん

## パワーゲージのたまり方

パワーゲージは攻守両面において重要なシステムなので、その特性は必ず覚えておきたい。基本的に増える行動は右表の四つ。特に①、②で増える量は多めなので、より多く攻めたり行動を起こした方が、パワーゲージの所有量はおのずと多くなってくる。①は弱攻撃より強攻撃の方が増加量が多く、特に多段ヒットする強攻撃はガードさせればかなりのゲージ量をためることができる。また、効率のいいゲージためとしては、②を利用してスキの小さい必殺技を空振りし続けるというものがあり、重要なテクニックになる。



必殺技によっては、ガードさせるだけでものすごいゲージ増加量を見せるものもある。スキの小さい技なら活用していきたい。

パワーゲージを消費する行動は、超必殺技、各種ガードキャンセル。これらの要素は対戦で勝ち抜くためには不可欠なもので、ゲージを多く所有している方が対戦を有利に展開できることにつながるのだ。

MAX発動の仕組み、法則については右のカコミを参照してほしい。

### パワーゲージが増減する行動

**パワーゲージが増える行動**

①攻撃をヒットorガードさせる
②必殺技を出す
③相手の攻撃をくらうorガードする
※③は増加量小

**パワーゲージを消費する行動**

①超必殺技
②ガードキャンセルフロントステップ
③ガードキャンセル攻撃
④通常投げ空振り

### MAX発動について

パワーゲージが満タンになると、自動的にMAX発動状態となる。このときパワーゲージはタイマーに変化し、それが切れるか、ラウンドが終了するとLv2の状態に戻る。タイマーは時間経過とともに減っていくほか、左表にあるパワーゲージを消費する行動やどこでもキャンセルを使ったときも一定量消費する。ただし、タイマーが少しでも残っていれば、これらの行動は可能だ。MAX発動中の法則は下記を参照してほしい。

**MAX発動中の法則**

**①超必殺技やガードキャンセルが、タイマーを消費して使用可能（消費量は通常時のパワーゲージの約半分）**
**②さまざまな打撃技を対応技でキャンセルする「どこでもキャンセル」が可能になる（タイマーを一定量消費）**
**③対応必殺技を超必殺技やEXCEEDでキャンセルする「スーパーキャンセル」が可能になる**
**④MAX発動中は必殺技のダメージに75%の補正が掛かる（超必殺技、EXCEEDは除く）**

連係、連続技をパワーアップ

# どこでもキャンセル

Text：ケンちゃん

**MAX発動中のみに行なえるシステムその1。必殺技キャンセル必殺技が可能になるため、連続技作成には絶対に欠かせないテクニックだ。**

## どこでもキャンセルの仕組み

どこでもキャンセル（以下どこキャン）はMAX発動中限定のシステムで、通常時にはキャンセルが掛からない打撃技をキャンセルして必殺技、特殊技が出せるようになる。それぞれ各キャラに数個ずつ対応技が設定されており、その対応技はほとんどの打撃技（飛び道具は不可能）からキャンセルして出せる。ちなみに、その対応している必殺技、特殊技にキャンセルをかけられる訳ではないので注意しておこう。

どこキャンを利用すると、必殺技の種類にかかわらずMAX発動中のタイマーを一定量消費する。なお、素早くどこキャンを繰り返した場合は、最大7回まで使用することが可能だ。



MAX発動時ならば、通常時では絶対にキャンセルをかけられない技でも……、

このように対応している特殊技、必殺技を出すことができる。連続技作成には必須のシステムだ。

## どこでもキャンセルの注意点

どこキャンを使用すると通常技、特殊技のダメージには50%の補正が掛かる（必殺技はMAX発動中に75%の補正が掛かる）。ということを覚えておきたい。

また、どこキャン対応技でも使用できない場面がいくつかある。まず一つ目は「同じ必殺技は続けて出せない」こと。これに加え、京の毒咬み→罪詠みのような派生必殺技からは、始動の毒咬みを出せない。二つ目は「飛び道具扱いの攻撃から対応技は出せない」こと。三つ目は地上で出した必殺技だとしても、「空中に移動したときは、空中で出せる対応技しか使用できない」こと。ちなみに、リュウの➡＋Bにように、どこキャンで出したことで性能が変わる技もあるぞ。



たとえ違う技名だとしても、京の四百壱式・罪詠みのように一つの技から派生する必殺技からは……、

始動技を出すことはできない。ループさせたい場合は間に一つ別の必殺技を挟もう。

### どこでもキャンセルの仕組み

●打撃技をキャンセルして、対応している特殊技や必殺技を出すシステム（通常技は空振り時でもどこでもキャンセル可能）
●技の種類（通常技、必殺技など）を問わず、ほとんどの打撃技をキャンセル可能
●キャンセルで出せる特殊技や必殺技は、どこでもキャンセルに対応した一部の技のみ

### どこでもキャンセル使用例

基本的に中段判定の特殊技はキャンセルできないが、どこキャンを利用すれば対応技につなげられる。そのため、キャラによっては、しゃがみBなどの下段始動の連続技と、中段攻撃始動のどこキャン連続技の二択攻撃から、与えられるダメージが大幅に上昇する。また、スキの大きな必殺技の後にどこキャン使用し、スキの小さい技につなげて硬直をフォローするといった使い方も効果的だ。連続技だけでなく、防御面にも応用が利くので使用キャラの対応技を覚えて使いこなしたい。



キムの➡＋Bは中段判定なので、状況によっては相手のしゃがみガードを崩すことができる。

どこキャンを使えば必殺技につなげられるので、通常時の何倍もの見返りが期待できるのだ。

つながる技を覚えて大逆転を狙おう

# スーパーキャンセル

MAX発動時のみ行なえるシステムその2。必殺技をキャンセルして超必殺技に出す強力なもので、連続技の締めに組み込みたいテクニックだ。

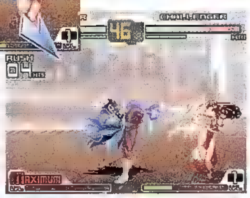
## スーパーキャンセルの仕組み

スーパーキャンセルは対応している必殺技をキャンセルして超必殺技やEXCEEDを出す、MAX発動時限定のシステム。どこキャンと異なり超必殺技自体にはダメージ補正が掛からないので、大ダメージを与える連続技を作る際に重要なテクニックになるぞ。

超必殺技使用時と同じ量のタイマーは消費するが、スーパーキャンセルを使ったことによる消費は全く無い。ちなみにEXCEEDへつなげる際には全くタイマーを消費しないので、残量を気にせず使用できるぞ。



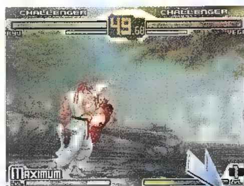

普段は必殺技につなげてしまうと、そこで連続技は終わってしまうが……、



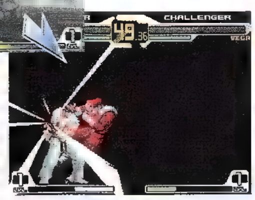

MAX発動時ならばさらに超必殺技へつなげられる。使用キャラの対応技を覚えておく必要があるぞ。

## コマンド入力のコツ

超必殺技のコマンドは複雑なものが多いうえ、キャンセル猶予が短めなので、コマンド入力はできるだけ簡略したい。例えば「→↓↘+C→↓↘→↓↘→+A」のように一部コマンドが重複している場合は、「→↓↘+C→↓↘→+A」と入力するだけでいいのだ。その他、「↓↘→+A→↓↘→↘↓↙←+B」や「→↘↓↙←+B→↓↙←↙↓↘→+C」など、コマンドが重複するスーパーキャンセルのパターンは多いので、簡略入力をなるべく使用してコマンド入力のミスを減らしていきたい。




例えば昇龍拳(→↓↘+C)から真空波動拳(↓↘→↓↘→+C)をつなげる際には……、




「↓↘→↓↘+C押しっぱなし→→」と簡略しよう。このテクニックを利用すればミスを減らせる。

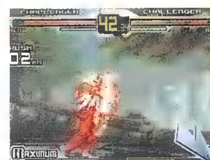
### スーパーキャンセルの性質

- 必殺技をキャンセルして、超必殺技やEXCEEDを出すシステム
- キャンセルできる必殺技は、スーパーキャンセルに対応した一部の必殺技のみ
- キャンセルで出す超必殺技やEXCEEDには、キャラの状態によるもの(場所や高さの制限など)以外、特に制限が無い
- スーパーキャンセルを使ったことによるタイマー消費は無い

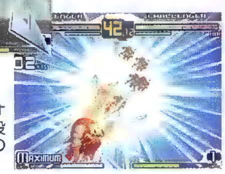
### スーパーキャンセル使用例

●ケン：強昇龍拳(2段目)→神龍拳

対空で使った強昇龍拳から神龍拳で締めるスーパーキャンセルを利用した連続技。スーパーキャンセルで出した技によっては空中の相手に全段ヒットしないものもある。また、地上で出した必殺技でも空中へ移動するものは、空中で出せる超必殺技、EXCEEDへしかキャンセルできない。




対空で使った強昇龍拳からスーパーキャンセルで……、




神龍拳が全段ヒットする。空中の相手に全段ヒットしない技もあるので注意しよう。

## スーパーキャンセル対応技

キャンセルできる段数が限定されている技は、技名の後(カッコ内)にキャンセル可能な段数を表記。連続ヒットする技は、基本的に地上の相手に至近距離からヒットさせて調査。技名の後(△)とあるものは、全段ヒットしないことを表す。

| キャラ名 | スーパーキャンセル対応技 | 連続ヒットする超必殺技、EXCEED | 備考 |
|---|---|---|---|
| 京 | 弱鬼焼き | 無し | |
| | 強鬼焼き(1段目のみ) | 強大蛇薙、弱百八拾弐式、無式 | ※1 |
| 庵 | 弱鬼焼き | 無し | |
| | 強鬼焼き(1～2段目のみ) | 八稚女 | ※2 |
| | 琴月 陰(1段目のみ) | 八稚女、弱析爪櫛 | ※3 |
| テリー | ラウンドウェイブ | パワーゲイザー、ハイアングルゲイザー(△)、バスターウルフ(△)、ライジングビート | ※4 |
| | ライジングタックル(1段目のみ) | (パワーゲイザー空振り～)ツインゲイザー、ハイアングルゲイザー(△)、ライジングビート | ※4 |
| 舞 | 強龍炎舞(1段目のみ) | 水鳥の舞 | |
| | 孤鷲の舞(追加攻撃の1段目のみ) | 無し | ※5 |
| キム | 弱覇気脚 | 鳳凰脚 | ※6 |
| | 弱半月斬 | すべて | ※2 |
| | 強飛燕斬(1段目のみ) | すべて | |
| | 弱三連撃(3発目の2段目のみ) | 鳳凰脚 | |
| | 強三連撃(3発目の2段目のみ) | 空中鳳凰脚 | ※7 |
| | 三空撃(2発目のみ) | 空中鳳凰脚 | ※7、8 |
| チョイ | 竜巻疾風斬(1段目のみ) | 鳳凰脚 | ※9 |
| リョウ | 弱虎咆 | 無し | |
| | 強虎咆(1段目のみ) | 弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳 | ※2 |
| | 虎咆疾風拳(弱1～2段目、強1段目) | 弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳 | ※2 |
| | 虎咆疾風拳(強2段目) | 天地覇煌拳 | |
| 香澄 | 竜巻槍打(弱1～2段目、強1～3段目) | 超重ね当て、不知火 | |

| キャラ名 | スーパーキャンセル対応技 | 連続ヒットする超必殺技、EXCEED | 備考 |
|---|---|---|---|
| 香澄 | 竜巻槍打(弱4段目、強4段目) | 無し | |
| | 白山桃 | 無し | ※10 |
| Mr.カラテ | 猛虎 無頼岩 | 無し | |
| 色 | 露祓 | すべて | |
| リュウ | 昇龍拳 | 真空波動拳、真空竜巻旋風脚(△)、真・昇龍拳 | ※11 |
| ケン | 弱昇龍拳 | 無し | |
| | 強昇龍拳(1～2段目のみ) | すべて | ※12 |
| 春麗 | 弱気功拳 | すべて | ※2 |
| バイソン | ターンパンチ | すべて | ※2 |
| 豪鬼 | 豪昇龍拳 | 滅殺豪波動、滅殺豪昇龍、瞬獄殺 | ※13 |
| デミトリ | 弱デモンクレイドル | 無し | |
| | 強デモンクレイドル(1段目)<br>デモンクレイドル(特殊移動中1段目) | ES・カオスフレア、ミッドナイトブリス<br>ミッドナイトプレジャー、デモン・フレア | ※14 |
| | 強デモンクレイドル(2段目)<br>デモンクレイドル(特殊移動中2段目) | ES・カオスフレア、デモン・フレア | |
| 洗脳ケン | 弱昇龍拳 | 無し | |
| | 強昇龍拳(1～2段目のみ) | 神龍拳、九頭龍裂破、神武滅殺 | ※15 |
| ロックマン ゼロ | ゼットセイバー | スパイラルショット、アルティメットセイバー | |
| | チャージ斬り | スパイラルショット | |

※1：強大蛇薙は一瞬ためて出した場合のみ連続ヒット。空中ヒット時はすべて連続ヒットしない。
※2：空中ヒット時はすべて連続ヒットしない。
※3：空中ヒット時は強析爪櫛も連続ヒット。
※4：空中ヒット時はライジングビートが全段ヒットしない。
※5：キャラ限定で水鳥の舞が連続ヒット。
※6：鳳凰脚のみでキャンセル可能。
※7：空中鳳凰脚は強の方が連続ヒットしやすい。
※8：攻撃判定の終わり際が当たったときのみキャンセル可能。
※9：画面端で空中ヒット時は真！超絶竜巻真空斬も連続ヒット。
上昇した後も灼死でキャンセル可能(連続ヒットしない)。
※10：間合い限定で1段目から超重ね当てが連続ヒット(全段ヒットしない)。
※11：空中ヒット時は真空竜巻旋風脚が連続ヒットせず、引き付けないと真空波動拳も連続ヒットしない。
※12：空中ヒット時は神龍拳以外全段ヒットしない。
※13：空中ヒット時は滅殺豪昇龍が全段ヒットせず、瞬獄殺は連続ヒットしない。
※14：ES・カオスフレア、デモン・フレアは密着時は空振りする。
※15：空中ヒット時は九頭龍裂破は全段ヒットしない。

Basis 基礎編

本作の最重要システム！

# ガードキャンセル

**ガードキャンセルフロントステップこそ、本作における読み合いの中核を担う重要なシステム。使いこなさずしての勝利は考えられないぞ。**

## 各動作の基本的な性質

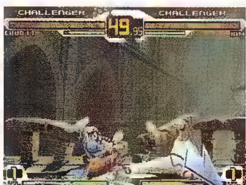
**●ガードキャンセルフロントステップ**

相手の攻撃をガードした直後に→→orBC同時押しと入力すると、ヒットストップ終了後にガード硬直をキャンセルし、青い残像が付いたフロントステップに移行する。使用する際はパワーゲージが一定量必要となるが、フロントステップ中は打撃に対して無敵で（投げられ判定有り）、一定時間たてば通常のフロントステップと同じく、ジャンプや攻撃動作でキャンセルできる。ただし、キャンセルした時点で無敵では無くなってしまうことを覚えておこう。

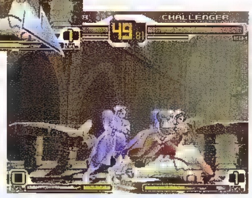
パワーゲージの消費量は下図の通りで、→→入力の方がBC同時押し入力よりも消費量が少ないという利点がある。パワーゲージLv1分に対する割合は、→→が20%、BC同時押しが60%といったところ。→→の方だけで十分に思えるが、BC同時押しにも使いどころはある。使い分けは右を参照してほしい。

**●ガードキャンセル攻撃**

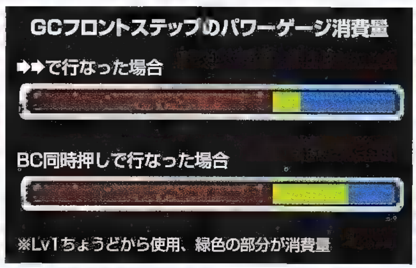
相手の攻撃をガードした直後にCD同時押しで、白く光りつつ各キャラごとに違った攻撃を繰り出す。ダメージは全く無いが、発生までは対打撃無敵が持続するので、確実に切り返したいときに使っていこう。その代わり、パワーゲージの消費量はLv1分と多めだ。



中間距離などで安易にしゃがみDのようなスキの大きい攻撃を出してしまうと……、



GCフロントステップから手痛い反撃を受ける可能性がある。下手に技を振るのは危険だぞ。




## 各種ガードキャンセルの使い分け

基本は→→入力によるGCフロントステップだが、ガード硬直の短い弱攻撃や、ヒットストップの短い攻撃はGCフロントステップの受付時間が短い。これらの技に対しては、入力が簡単なBC同時押し入力を使っていこう。また、GCフロントステップ後の反撃にタメ系必殺技を組み込む場合は、レバー入力を必要としないBC同時押し入力の方が便利だ。

ガードキャンセル攻撃は確実に切り返したいときに使おう。ヒットすればガードゲージを一定量回復できる。



ゲーニッツのよのかぜはヒットストップが短く、→→入力によるGCフロントステップは困難。



パワーゲージ消費量は多いがコマンドが簡単なBC同時押しで安定させるのが賢い選択。

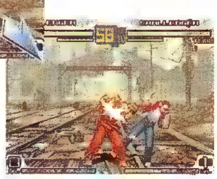
### GCフロントステップ知識1：反撃への活用

ガードキャンセルフロントステップ（以下GCフロントステップ）は、ガード硬直の長い強攻撃や必殺技に対して使えばガード硬直軽減の効果が大きい。この特性を活かせば、テリーのバーンナックルなどの反撃しにくい突進技に対し、ほとんどの場合反撃を決められる。ガードさせて少しだけ有利になるような強攻撃にも反撃できるようになる。

逆に、弱攻撃に対してGCフロントステップしてもあまり有利にならないことが多く、反撃は決まっても通常投げ程度と大きな反撃は入れにくい。ただし、出した瞬間に投げ判定が発生するコマンド投げを持っているキャラならば話は別。GCフロントステップを使いこなせば、接近戦は圧倒的な強さを誇れるハズだ。



ガードしても反撃できないことが多いバーンナックルだが……、



GCフロントステップにより反撃可能に。間合いを詰める効果のおかげで痛い反撃を狙える。

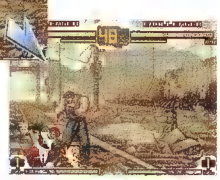
### GCフロントステップ知識2：対地上技の読み合い

GCフロントステップの存在で、強攻撃による安易なけん制は命取りになる。従って、地上戦では主に連打キャンセル可能な弱攻撃を使った攻めがメインになる。連打キャンセルのタイミングを変えることで単純に→→入力によるGCフロントステップがやりにくくなり、成功後も発生が早い技でないと反撃しづらい上、GCフロントステップから打撃に移行するスキにこちらの技が決まることもある。併せて通常投げを組み込むのが有効だ。

ただし、相手の投げ、特に出した瞬間に投げ判定が発生するコマンド投げには注意したい。どんなに密度の濃い連係に対してでも決められてしまう。これを持っている相手に対しては、危険を感じたらジャンプで逃げておくのが賢い闘い方だ。



連打キャンセル可能な弱攻撃が攻めのカギ。GCフロントステップされても……、

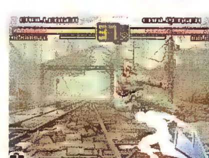


打撃技での反撃には逆にこちらの弱攻撃が決まることも。連係に織り交ぜていこう。

### GCフロントステップ知識3：対ジャンプ攻撃の読み合い

信頼できる対空技が無いキャラは、相手のジャンプ攻撃にGCフロントステップをしたい。この後は通常投げを狙うのが基本になる。これを嫌がって相手がジャンプで逃げるようならGCフロントステップから上方向に強い技を出していこう。

一見万能に見える対空GCフロントステップだが、スカしジャンプからの投げや下段攻撃には対処しづらい。また、出始めは投げに対して無防備なので、相手がジャンプ攻撃を出した高度によっては着地から逆に通常投げを決められてしまう。ただし、相手としても対空GCフロントステップを確認してから投げを入力するのは難しく、通常投げを失敗するリスクもある。対空技に乏しいキャラはここの読み合いで勝ちたいところだ。



ジャンプ攻撃を引き付けてガードさせれば、相手にGCフロントステップされても……、



こちらの通常投げが決まる。コマンド投げを持っているキャラは特に有効に活用できるぞ。

ガード崩しの第一歩&最終手段

# 通常投げ／投げ抜け

ガードを崩す手段として重要な上に、GCフロントステップからの反撃技として優秀な通常投げ。性質を理解すればさらに有効に使えるハズだ。

## 通常投げの性質

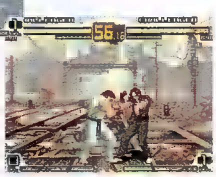
相手が投げられる状態で入力すると瞬時に成立し、AB同時押しで正面へ、CD同時押しで後方へ投げるようになっている通常投げ。コマンド投げとは違って連続技に組み込めないことと。投げ間合いが狭いところが弱点だが、瞬時に成立する性質上、特にGCフロントステップ後に狙うと強力。なぜなら打撃無敵の状態からの瞬時に成立する投げなので、相手が打撃技を出していても決められるからだ。

ただし、地上の通常投げは「相手がのけぞり中やガード硬直の最中、またはダウン中と、前述の状況から復帰した後の一定時間」は投げを決めることができないので注意。逆に相手が受け身を取った場合はすぐに投げを決められるので要チェックだ。

次に通常投げ失敗時について。失敗時は空振りモーションが出てしまい、パワーゲージをLv1分の約40%を無駄に消費してしまう。そして投げ空振りモーションによってやられ判定が大きくなるキャラもいるので気を付けよう。なお、投げ空振りモーションは全体的に短いものの、硬直している時間はキャラごとに若干違いが見られる。



通常投げは瞬時に成立するので強力。また、受け身不能なダウンを奪えるものもあり、これは起き攻めを狙いやすく利用価値が高い。

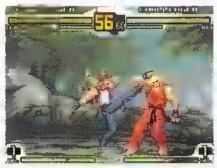


通常投げの失敗モーションが出てしまうと、パワーゲージを消費する。→→のGCフロントステップよりも消費量が多いのでキビシイ。

## 投げ抜けの仕組み

相手の通常投げが成立した後の一定時間内に、相手の投げと同じボタンを押せば投げ抜けが可能。つまり、AB投げにはAB、CD投げにはCDを押せばいいわけだ。一見、純粋な二択に思われるが、相手の投げに反応してAB→CD（逆も可）と素早く押せばどちらの通常投げが来ても投げ抜けできるぞ。

なお、投げ抜けの受付時間は成立直後から16フレーム以内だが、例外も多い。投げ抜け受け付け時間が短い投げや、投げが成立した後一定時間が経過しないと受け付けが始まらないもの、そして受付時間が2回にわたって設定してある珍しいものもあることを覚えておこう。



通常投げを警戒し、反応がよければ、ものによっては見てからでも抜けることが可能だ。

## 投げられない状況

通常投げの性質の部分で触れた投げを決められない状況以外に、以下の状況でも投げを決められない。

**1：相手がガードポーズ中**

攻撃を空振りして相手にガードポーズが発生した場合もダメ。

**2：相手が背中向きから正面に振り向いている途中**

ジャンプの下をくぐったときは特に注意。

**3：自分がしゃがみ状態、または立つ途中**

しゃがみ状態から通常投げを狙うときは、レバー左右で一瞬歩き、立ち上がるモーションをキャンセルする必要がある。

**4：自分がガードポーズ中**

1とは逆に自分がガードポーズを取っていてもダメ。前に歩いてガードポーズをキャンセルしよう。

※3、4は通常投げのみ該当する

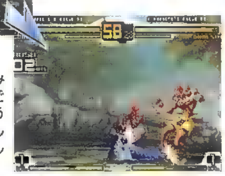
### しゃがみ入力をマスターせよ

自分がしゃがみ状態のときに通常投げの入力をすると打撃になる（AB同時押しならA）。そして投げ抜けはしゃがみ状態でもできるため、相手が投げに失敗した（もしくは投げに来なかった）ことを考え、毎回しゃがみ状態で投げ抜けをすると対戦で非常に役に立つ。この入力に慣れてきたら、投げ抜け入力時の打撃から連続技や連係を練習しよう。

次は通常投げを狙う場合。通常投げはレバー下方向とAB同時押し（CD同時押し）でも可能。レバーとボタンの同時入力が必要だが、失敗時には打撃になる。また、フロントステップ中にレバー下方向とAB同時押し（CD同時押し）をすれば通常投げになる。相手が投げられない状態や投げ間合い外のときは通常投げ入力時の打撃になる上、投げ抜けも兼ねているのでマスターしたい。



フロントステップ後にすぐにレバーを下方向に入れて、その後AB同時押しを入力。こうすればAB投げとしゃがみAのどちらかになる。



失敗を見越して、しゃがみAからしゃがみBにつなごう。なお、通常投げを狙うときにB→Aの順にずらし押しをすれば、失敗時はしゃがみBになるぞ。

これが分かれば連係や連続技がパワーアップ！

# 特殊技

特殊技には中段や下段、空中の軌道が変わるもの、キャンセル時は性質の変わるものまである――。これを使いこなして、戦術に幅を持たせよう。

## 特殊技の特性

特殊技のほとんどは、通常技をキャンセルして出すことが可能。さらに、これをキャンセルして必殺技を出せるものもある。両方が可能な特殊技を使えば、通常技→特殊技→必殺技という連係が組み立てられる。

また、特殊技には発生前につぶされるとカウンターになるものがあり、さらに通常技で可能な空振りキャンセルはできないことを覚えておこう。

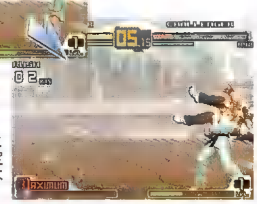
## 特殊技の性質

特殊技の中には通常技をキャンセルして出すことにより、性能が変化するのものがある。例えば、リョウや香澄の→＋Aは、普通に使うと中段攻撃だが、通常技をキャンセルして出すと、しゃがみガードできる（キャンセルのタイミングを遅らせることで、特殊技本来の性質のまま出せる）。また、京やキムの→＋Bは普段キャンセルできないが、通常技キャンセルから出すことで必殺技を出せるようになる。

また、MAX発動中に前述のどこキャンから出せるようになる特殊技もある。連続技のつなぎや連係のバリエーションの一つとして使っていこう。



どこキャンで出すと性能が変化する変わった特殊技もある。



リュウの→＋Bは空中ヒット時追撃できる判定が残るので、画面端なら連続技を作れる。

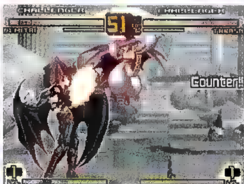
ダメージアップを狙おう！ Text: DYZ

# カウンターヒット

何気なく見過ごしていた、「COUNTER」の文字。これを読めば、発生する条件や効果など、すべて理解できる。うまく利用して、ダメージ効率を上げよう。

## カウンターヒットの条件

カウンターヒットは基本的に「必殺技or超必殺技（EXCEED含む）or一部の特殊技中の相手に攻撃をヒットさせると起こる」。ただし前述の技中ならいつでも発生するわけではなく、「出始め～攻撃判定の持続中」に攻撃をヒットさせることが条件。なお、硬直時間中にはカウンターヒットは発生しないが、一部の飛び道具系の必殺技は例外で、硬直中に攻撃がヒットした場合でもカウンターヒットが発生する。ちなみに、当て身の発生～持続中やコマンド投げも、カウンターヒットの対象となる。ただし、通常投げは対象外だ。




必殺技を対空に使ったとき、ジャンプ攻撃につぶされるor相打ちだと、ほとんどカウンターヒットになる。




必殺技の中には、硬直中に攻撃をくらっても、カウンターになる特殊なものもある。

## カウンターヒットの効果

カウンターヒット時に得られる効果は、「ダメージの増加」と「相手のやられ判定の変化」が挙げられる。

ダメージの増加量は技ごとに異なるので、技数値データを参照してほしい。なお、多段技をカウンターヒットした場合は、1ヒット目のみカウンターヒットのダメージとなり、2ヒット以降は通常ヒットと同じ。

やられ判定の変化は、吹っ飛ばす攻撃をカウンターヒットさせた場合に発生する。ダウンを奪えない攻撃の場合も、一瞬だがやられ判定が残る。また、元々やられ判定が残る技の場合は、その時間が延長する。




相手の空中必殺技or特殊技を迎撃できた場合は、カウンターヒットすることが多い。




すかさずジャンプから追撃を決めよう。間隔を空けないで、追撃できる技が理想。

無理やりにでも突き崩す！ Text: DYZ

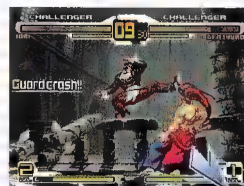
# ガードクラッシュ

クラッシュ間近の読み合いが熱い！ いかに乗り切るか。システムを理解して駆け引きに勝利せよ。

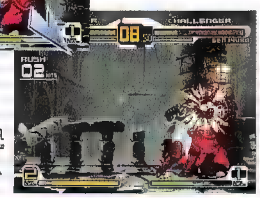
## ガードクラッシュの基本的な性質

相手に技をガードさせると、各技ごとに設定されているガードクラッシュ値の分だけ、体力ゲージ下にある緑のガードゲージが減っていく。そして、ガードゲージが無くなると、一定時間無防備な状態になるので、追撃を加えることができる。

ガードゲージの回復方法は二つ。一つは、時間で徐々にガードゲージが回復していく。ガードゲージが少ないとこの回復速度も速い。もう一つは、ガードキャンセル攻撃を当てること。このときは、ガードゲージ総量の半分だけ一気に回復するぞ。




ガードクラッシュが発生すると、画面のフラッシュと共に、相手が無防備な状態をさらす。




追撃に連続技を決めれば理想的。ガードゲージが少ないときは、多少意識しておこう。

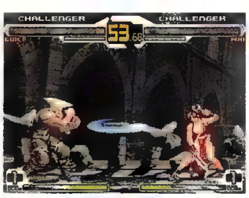
これで疑問も解消！ Text: DYZ

# 『SVC カオス』知識集

なぜ、サマーソルトキックが出ないのか？ なぜ、いつも起き上がりに逃げられてしまうのか？ そんな何気ない疑問も、これを読めば納得。対戦にすぐに役立つ、重要知識を厳選してお届けします！

## タメ系必殺技の仕組み

タメ時間は短いのに、なぜか出しにくく感じる本作のタメ技。その原因は主に右下表の①と②にある。レバー↙の場合は、事前のレバー方向によって一部の方向のタメが成立しないのだ。←タメは←or←～↙、↙タメは↓or↓～↙でタメるように意識するといい。←タメと↓タメの両方を同時に作るには、③にあるレバーニュートラル～↙を成功させなくてはならない。難度は決して低くないが、キャラによっては効果絶大なので覚えておきたい。




タメ始めの瞬間が大事。ニュートラルから↙方向にしっかり入れよう。

そのほか、④のように普通よりも出しやすいものもある。ただし、←タメ中に↓、↓タメ中に←に入れると、タメが解除されるので注意しよう。

### 『SVC カオス』式タメ系コマンド

①←経由で↙にタメると、←タメしか成立しない
②↓経由で↙にタメると、↓タメしか成立しない
③レバーニュートラルから直接↙にタメれば、←タメ、↓タメ共に成立
④必殺技の↙タメコマンドは←or↓タメ↙→で出せる
⑤↙タメ[illegible]コマンドは↓タメ扱い

## 空中追撃の仕組み

空中追撃を行なう上で、重要な条件が二つある。

一つ目は「相手のやられ判定が残る技で浮かせる」こと。浮かせる技にはやられ判定が着地まで残るタイプと一定時間で消えるタイプの2種類があり、そのいずれかに属さなければならない。

もう一つは追撃する技。技によっては「空中追撃として使用不可能」と設定されているものがあり（ほとんどの浮かせ技と一部の乱舞技など）。それらは追撃として絶対に決まらない。それ以外の技は、追撃できる判定が無くなるまでに間に合えばOK。

## 先行入力大ジャンプ

大ジャンプはレバーを上方向に入れた瞬間だけでなく、少しの間入力が持続している（レバーを上方向に入れ続けた場合）。硬直中に先行入力しておけば、硬直が解けた瞬間に最速で大ジャンプできる。

しかも、先行入力で大ジャンプした場合は、通常状態でジャンプしたときにある「ジャンプし始めの動作」が無い。瞬時にジャンプ状態（空中判定）になるので、起き上がりや受け身後などに活用していこう。また、ジャンプ攻撃もより早く出すことが可能だ。




起き上がりの先行入力大ジャンプはもはや定石。仮に技を重ねられても……、




1フレームで空中判定となるので、最悪でも空中ヒットになり、起き攻めから逃げられるぞ！





| | |
|---|---|
| SNKキャラクター紹介&技表 | 014 |
| キャラクターボイスリスト SNK編 | 078 |
| 勝利メッセージ集 SNK編 | 081 |
| カプコンキャラクター紹介&技表 | 082 |
| キャラクターボイスリスト カプコン編 | 146 |
| 勝利メッセージ集 カプコン編 | 149 |
| 隠しキャラクター紹介 | 150 |
| 対CPU攻略 | 158 |
| エンディング集 | 160 |
| SBC スウィート ブリス コロシアム | 168 |
| THE KING of MONSTERS & ANIMALS | 170 |
| 背景CG紹介 | 172 |
| 『SVC カオス』驚異現象集 | 174 |


# キャラクター編

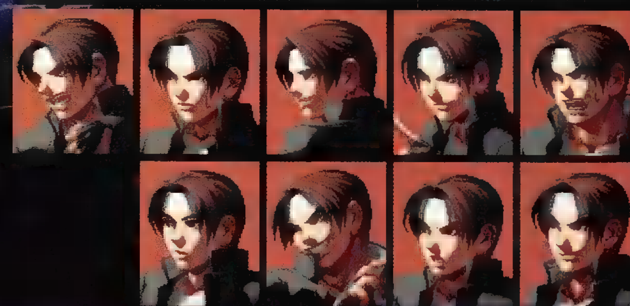
# KYO KUSANAGI

草薙 京



炎を操る「KOF」シリーズの初代主人公、京。けん制技には乏しいが、連続技に使える必殺技が豊富なので、ワンチャンスに発揮する爆発力はかなりのもの。一瞬のスキも見逃さないように闘いたい。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



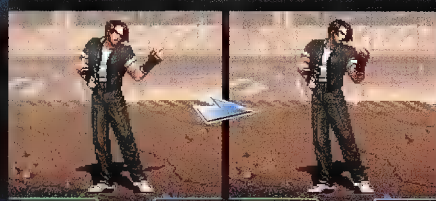
フロントステップ



バックステップ



挑発



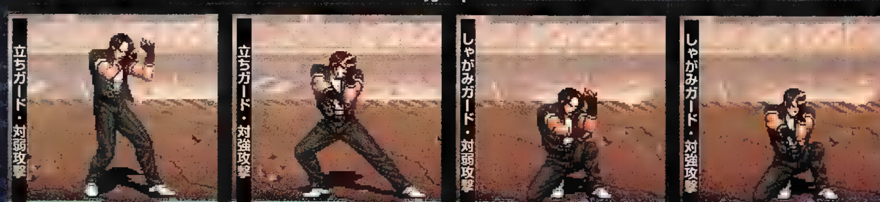
投げ抜け



通常投げ失敗



ガード




受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



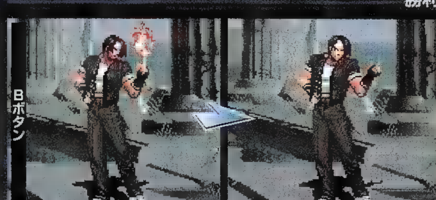
時間切れ負け



登場シーン

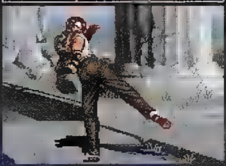


勝利ポーズ






| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:22 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:7 C.Dm:9 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |



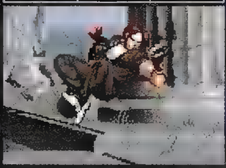
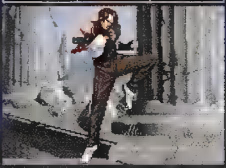


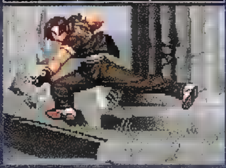

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連 | Dm:17 C.Dm:18 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |






| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:9 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:9 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |






### 地上通常技

しゃがみBは下段攻撃なので、連続技の始動に役立つ。ここからはしゃがみAにつないで→+Dや最終決戦奥義・無式で締めよう。近距離立ちCは発生が早いので、跳び込みからのつなぎに。遠距離立ちB、遠距離立ちDはリーチの長さを活かしてけん制に活用できる。

### ジャンプ通常技

前方ジャンプCは下に判定が強い上にめくりも狙えるので、跳び込みに使う。前方ジャンプD、垂直ジャンプDはリーチが長い蹴り。横への判定の強さを活かして空対空に利用しよう。

### 投げ技／特殊技／その他

CD投げは相手を地面にたたき付けた後に肘打ちを落とす。相手は受け身を取れないので、決めた後は起き上がりを攻めよう。

→+Bは前方にかかと落としで攻撃する技。通常技をキャンセルして出さない限り中段判定なので、ガード崩しに利用しよう。また、強攻撃から連続ヒットするので、連続技のつなぎにも利用できる。→+Dは低い姿勢から放つ2段蹴り。発生が早いので、弱攻撃始動の連続技に組み込んでいこう。空中→+Cは両腕を振り下ろして攻撃する。めくりを狙える上に、空中の相手にヒットさせると地面にたたき付ける。跳び込み攻撃に最適な技だ。

#### [illegible]

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |




#### ガードキャンセル攻撃

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 外式・轟斧 陽

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:16(10×2) | C.Dm:21(14) | Stn:16(10×2) | G.C:11(7×2) | Gd:立(立／屈) | Cn:[illegible] |




#### 一刹背負い投げ

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:11×2 | C.Dm:11 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |




#### 八拾八式

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:13(10)×2 | C.Dm:18(14) | Stn:13(10)×2 | G.C:11(7)×2 | Gd:屈 | Cn:× |




#### 外式・奈落落とし

| | | |
|---|---|---|
| Dm:21 | C.Dm:30 | Stn:21 |
| G.C:20 | Gd:立 | Cn:× |



必殺技 百式・鬼焼き

| Dm:20·19×2 | C.Dm:20·22 | Stn:11×2 |
|---|---|---|
| G.C:11×2 | Gd:立／屈 | Cn:SC·SC※ |



※1段目のみSC

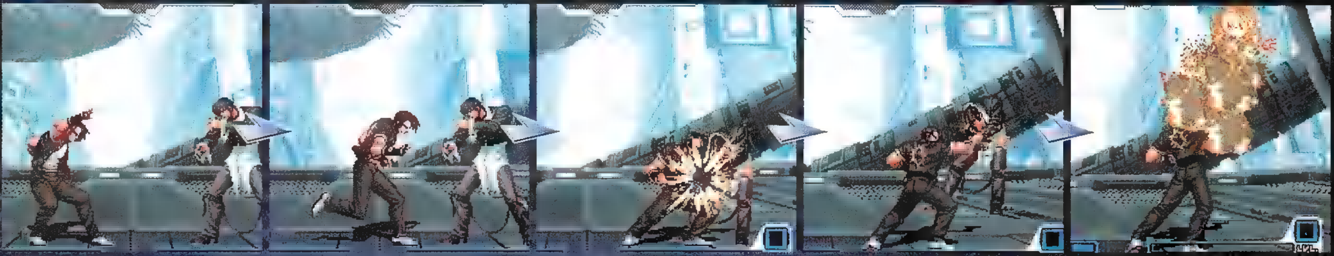
必殺技 R.E.D.KicK

| Dm:24·26 | C.Dm:29·30 | Stn:22·27 |
|---|---|---|
| G.C:22·27 | Gd:立／屈 | Cn:ど·ど |



必殺技 弐百拾弐式・琴月 陽

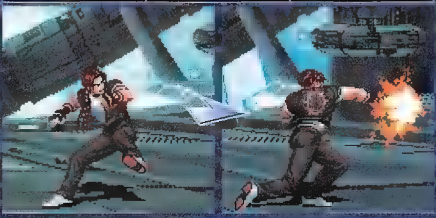
| Dm:13+0+13 | C.Dm:13, 0, 13 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



※数値は左から突進、つかみ、爆発のもの

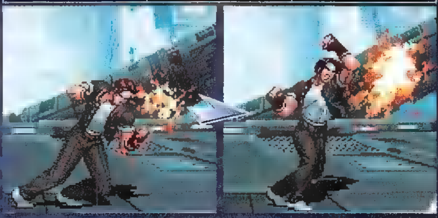
必殺技 百拾四式・荒咬み

| Dm:10 | C.Dm:12 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



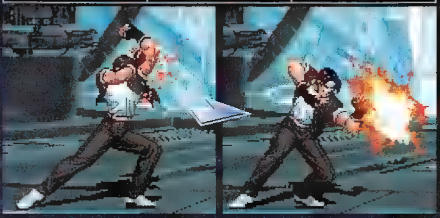
必殺技 百弐拾八式・九傷

| Dm:10 | C.Dm:12 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:2 | Gd:立／屈 | Cn:― |



必殺技 百弐拾七式・八錆

| Dm:10 | C.Dm:12 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:2 | Gd:立 | Cn:― |



必殺技 弐百拾弐式・琴月 陽

| Dm:13+0+13 | C.Dm:13, 0, 13 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



※数値は左から突進、つかみ、爆発のもの

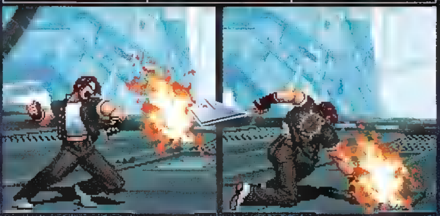
必殺技 百弐拾五式・七瀬

| Dm:12 | C.Dm:15 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:― |



必殺技 外式・砌穿ち

| Dm:12 | C.Dm:15 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:2 | Gd:屈 | Cn:― |



●百式・鬼焼き

炎をまといながら上昇しつつ攻撃。弱は1ヒット技で無敵時間は短いが、強は2ヒット技で攻撃発生後まで無敵時間が持続するため対空に役立つ。なお、スーパーキャンセル対応技で、強の1段目から最終決戦奥義・無式などにつなげられる。

●R.E.D.KicK

前方にジャンプしつつ、下方向へ蹴りを放つ必殺技。弱は低いジャンプで画面約半分、強は高いジャンプで約一画面分移動しつつ攻撃する。ガードされてもGCフロントステップされない限り反撃は受けづらい。主に飛び込み防止を兼ねた奇襲に使おう。ヒット時は地上、空中にかかわらず受け身不能のダウンを奪える。

●弐百拾弐式・琴月 陽

突進しつつ肘打ちで攻撃し、ヒット時は相手をつかみ上げて爆発を起こす。強の方が遠くまで突進し、弱強とも強攻撃から連続ヒット。スキが大きいので、どこキャン対応技という特性を活かし、連続技に使おう。

●百拾四式・荒咬み

踏み込んで炎の拳を繰り出す。強攻撃からの連続技以外に、攻撃直前のガードポイントを活かして、中間距離でのけん制にも役立つぞ。なお、ここから八錆、九傷への派生が可能だ。

●百弐拾八式・九傷

荒咬みからの派生技で、肘によるアッパーを放つ。荒咬みから連続ヒットし、八錆、七瀬へ移行可能。

●百弐拾七式・八錆

荒咬み、九傷から派生できる中段の肘落とし。相手のしゃがみガード崩しに利用するほか、強七拾五式・改からの空中連続技にも役立つ。ヒット時は受け身不能のダウンを奪える。なお、九傷から派生した場合この後派生は無く、荒咬みからは砌穿ちへ移行可能。

●弐百拾弐式・琴月 陽

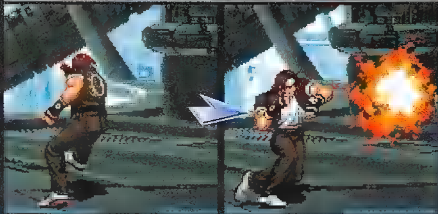
八錆からの派生専用技。同名の必殺技の後半と同じモーションで、ダウンしている相手を拾い上げられる。

●百弐拾五式・七瀬

前方に蹴りを放つ。九傷、八錆からの派生技。荒咬み～九傷から連続ヒットする。

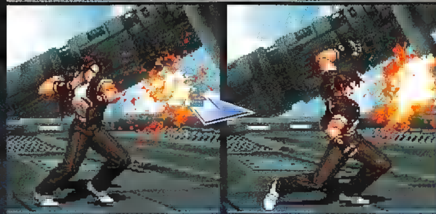
**必殺技** 百拾五式・毒咬み
↓↘→+C

| Dm:10 | C.Dm:12 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



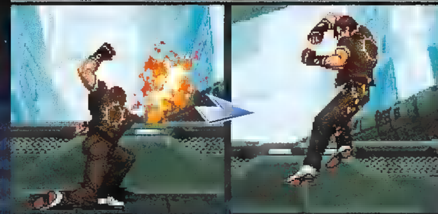
**必殺技** 四百壱式・罪詠み
毒咬み中に↓↙←+AorC

| Dm:10 | C.Dm:12 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:2 | Gd:立／屈 | Cn:— |



**必殺技** 四百弐式・罰詠み
罪詠み中に→+AorC

| Dm:10 | C.Dm:12 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:2 | Gd:立／屈 | Cn:— |



**必殺技** 百式・鬼焼き
罰詠み中に→↓↘+AorC

| Dm:8 | C.Dm:10 | Stn:7 |
|---|---|---|
| G.C:7 | Gd:立／屈 | Cn:— |



**必殺技** 七拾五式・改
↓↘→+BorD・BorD

| Dm:11×2 | C.Dm:13 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:7×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**超必殺技** 裏百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+AorC

| Dm:68 | C.Dm:75 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:— |



**超必殺技** 百八拾弐式
↓↘→↓↘→+AorC

| Dm:56, 64, 72 | C.Dm:64, 72, 80 | Stn:0, 8, 16 |
|---|---|---|
| G.C:16, 24, 32 | Gd:立／屈 | Cn:— |



※数値は左から1段階目、2段階目、3段階目のもの

**EXCEED** 最終決戦奥義・無式
↓↘→↓↘→+AC同時押し

| Dm:54+5×13 | C.Dm:64, 5 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



※数値は左から爆発、連打のもの

●外式・砌穿ち

八錆からの追加技で、ダウンしている相手に拳を落とす技。スキが大きくガードされると反撃を受けかねないので、八錆のヒット時のみ出そう。

●百拾五式・毒咬み

大きく前進しながら炎の拳を放つ。ガードされた場合は危険なので、主に強攻撃からの連続技に使おう。

●四百壱式・罪詠み

毒咬みから連続ヒットする派生必殺技。ガード時のスキはあまり無いが、GCフロントステップされると反撃される。毒咬みヒット時のみ派生させていこう。

●四百弐式・罰詠み

罪詠みから派生できる必殺技。スキが大きいのでヒット時のみ出していこう。

●百式・鬼焼き

罰詠みから派生できる追加攻撃。ヒット時はダウンを奪えるが、受け身を取られてしまう。

●七拾五式・改

弱はその場から、強は若干前進しながら跳び上がり、二段蹴りを放つ。弱ヒット後は打ち上げてすぐ、強ヒット後は地面に到達するまで相手はやられ判定を残したまま吹き飛ぶ。いずれも密着の強攻撃からつながるので、連続技の中継に重宝するぞ。

●裏百八式・大蛇薙

一度指先に炎を集めてから、巨大な炎で敵をなぎ払う超必殺技。無敵時間は無いので割り込みには使えないが、攻撃力が高いので七拾五式・改からの追撃に使おう。なお、コマンド入力後、ボタンを押し続けることによって攻撃タイミングをずらせる。

●百八拾弐式

振りかぶってから力を込めた拳で攻撃する。無敵時間は無くスキは大きいが、強攻撃からつながるので連続技に使おう。なお、大蛇薙と同様に、コマンド入力後ボタンを押し続ければタイミングを変えられる。

●最終決戦奥義・無式

前方に巨大な火柱を発生させてから連続攻撃を仕掛ける。無敵時間が長いため割り込みに使える上、弱攻撃から連続ヒットさせられる用途の多い技。ダメージが高いので、チャンスがあったら積極的に使おう。



# IORI YAGAMI 八神庵

紫の炎を操り京の命を狙う八神流古武術継承者、庵。鋭いジャンプで接近し、打撃とコマンド投げの「屑風」でガードを崩す戦法を得意とする。攻めが好きな人にはぴったりなキャラといえよう。

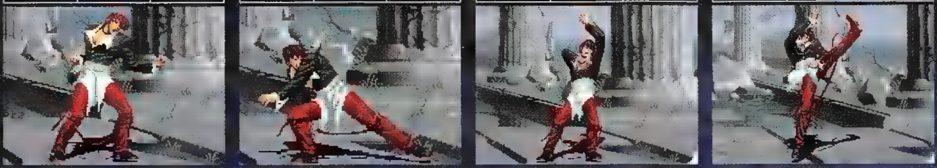
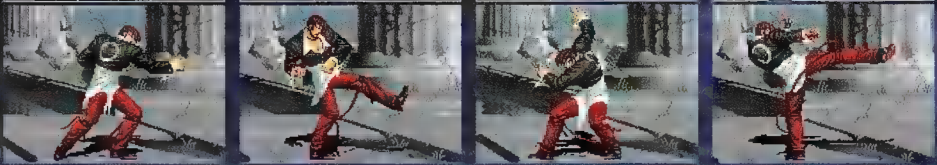
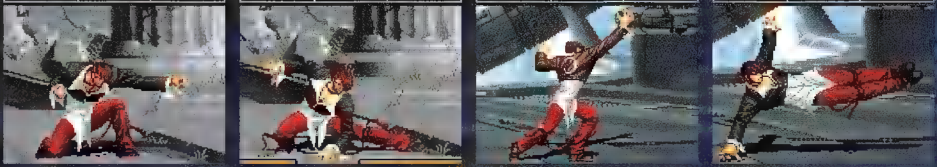
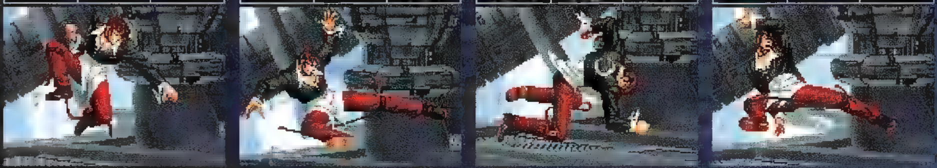
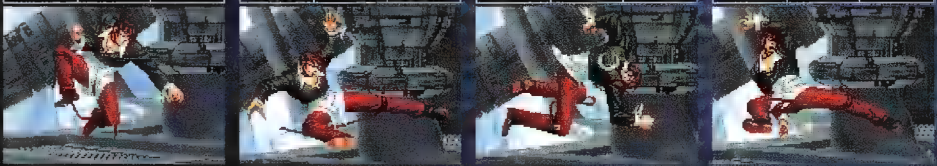
フェイスパターン








| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連 | Dm:17 C.Dm:18 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:屈 Cn:× |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× |

### 地上通常技

しゃがみBはキャンセルできないが、しゃがみA→葵花とつなげられるので、下段始動連続技の起点になる。同じく下段技のしゃがみDはリーチが長く、発生が早いので奇襲攻撃に。しかし、ガードされるとスキが大きいので注意。また近距離立ちCは発生が早く、キャンセルできるので連続技に使える。遠距離立ちDはリーチが長いが、出るのが遅いのでやや使いづらい。

### ジャンプ通常技

前方ジャンプDは横方向に強いため、空対空で頼りになる。地上にいる相手に跳び込む場合は、下方向に強いジャンプCを使っていこう。

### 投げ技／特殊技／その他

→＋A・Aの1段目は超必殺技とEXCEEDでしかキャンセルできないが、2段目は各種必殺技でキャンセルできる。間合いが近ければ強葵花が連続技になるぞ。→＋Bは中段攻撃だが、発生が遅いので使うことはほとんど無い。空中で←＋Bはめくり攻撃になるので、ガード方向を揺さぶれる。ヒット時は相手が長時間のけぞるので、地上技につなげやすいぞ。ただしキャラによっては打点が低くて当たらなかったり、しゃがみBなどで空振りさせられたり……などという弱点もある。読まれない程度に使おう。

#### 逆剥ぎ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

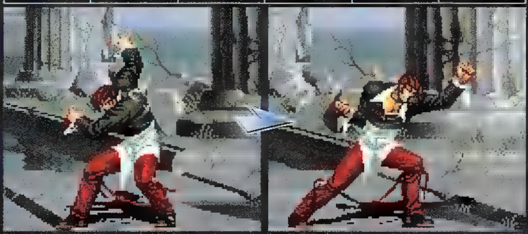
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 外式・夢弾

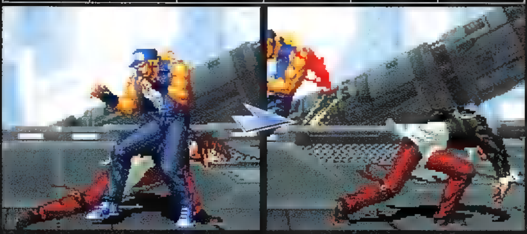
→＋A・A

| Dm:14(10)×2 | C.Dm:18(13) | Stn:16(10)×2 | G.C:11(7)×2 | Gd:立／屈 | Cn:超→必 |
|---|---|---|---|---|---|



#### 逆逆剥ぎ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



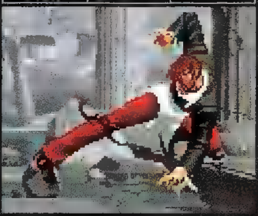
#### 外式・轟斧 陰 "死神"

| Dm:14(10) | C.Dm:18(13) | Stn:14(10) | G.C:11(7) | Gd:立(立／屈) | Cn:×(必) |
|---|---|---|---|---|---|



#### 外式・百合折り

| Dm:10 | C.Dm:14 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:7 | Gd:立／屈 | Cn:× |



必殺技 **百式・鬼焼き**
+AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20-16×3 | C.Dm:20, 20 | Stn:8・8×3 |
| G.C:11・11×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC※ |



※強は1～2段目のみSC可能

必殺技 **百八式・闇払い**
+AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:8 |
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 **百弐拾七式・葵花**
+AorC（3回[illegible]入力）

| | | |
|---|---|---|
| Dm:11+11+13 | C.Dm:13, 13, 16 | Stn:8, 8, 11 |
| G.C:2, 4, 6 | Gd:立／屈※ | Cn:ど※ |



※Gdの三段目は立　一段目のみどこキャン対応

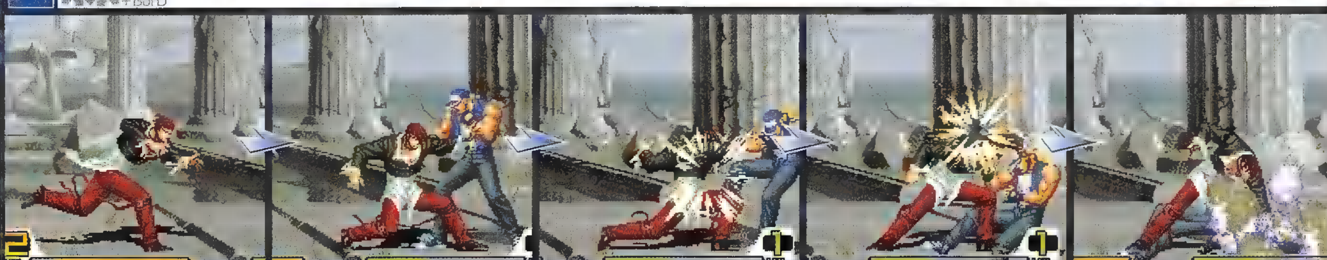
必殺技 **屑風**
接近して+AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:― |



必殺技 **弐百拾弐式・琴月 陰**
+BorD

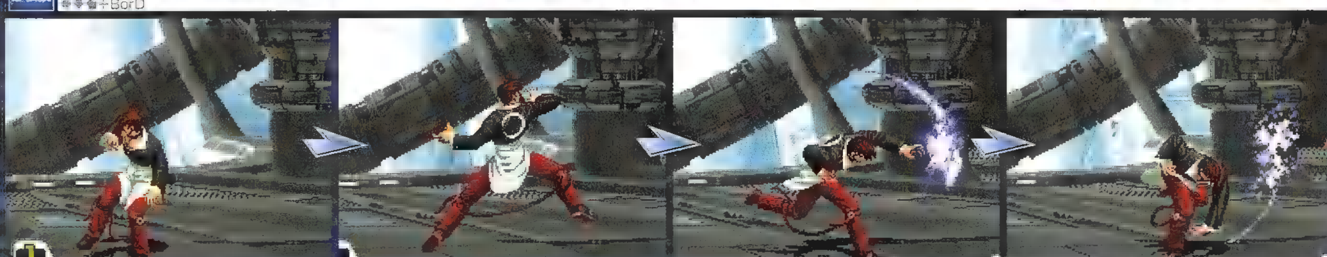
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:11+0+14 | C.Dm:11, 0, 14 | Stn:― | G.C:― | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC, ―, ― |



※数値は左から突進、つかみ、爆発のもの

必殺技 **参百拾壱式・爪櫛**
+BorD

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:22・24 | C.Dm:26・28 | Stn:0 | G.C:15・15 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**●百式・鬼焼き**

紫色の炎を体にまとって上昇していく必殺技。弱はヒット時に必ずダウンを奪えるのが強みだが、無敵時間はほとんど無いので使いどころが難しい。

一方、強には攻撃判定発生直前まで無敵があり、上方向への判定も強いので少し引き付ければ対空技として使うことができる。しかし、地上の相手に対しては3段目を当てないとダウンを奪うことができないので注意しよう。また、強の1～2段目からスーパーキャンセルで八稚女をつなげられることも覚えておこう。

**●百八式・闇払い**

地を這う紫色の炎を放つ、飛び道具系の必殺技。弱は弾速が遅く、強はかなり速く飛んでいく。

主に相手のけん制技にぶつけるようにして撃つか、遠距離からのけん制技として使うのだが、空中を進む飛び道具に比べてジャンプで跳び越されやすい。

**●百弐拾七式・葵花**

低い姿勢から前進しつつアッパーを繰り出す突進系必殺技。追加入力で出る2発目がヒットすると相手が浮き、さらに追加入力することで庵も跳び上がって相手を地面にたたき付け、受け身を取られないダウンを奪える。弱は発生が早いので、弱攻撃からでも連続技になるが移動距離は短め。また、若干ながら追加入力を遅らせて2発目以降を出すことができる。

強は強攻撃からしかつながらないが、かなり長い距離を進むようになり、追加入力の受付時間も長くなるので、「1発目で止めたと見せ掛けて、反撃をしようとした相手に2発目を当てる」といった奇襲にも使える。

**●屑風**

相手を引き寄せて、無防備な状態で後方に突き放すコマンド投げ。つかみ判定が出るまでに若干の時間を要するが、出始めに打撃と投げに対する無敵時間が存在する。ただし、投げが成立するまでは無敵時間が続かないので過信しないように。

また、技自体にダメージは無いが、相手を一定時間無防備にできる。投げが成立したら、フロントステップから近距離立ちC→強葵花などで追撃して体力を奪っていこう。なお、通常技からキャンセルで出しても連続技にはならないので注意しよう。

超必殺技 禁千弐百拾壱式・八稚女

| Dm:0+1×7+32 | C.Dm:0, 1, 32 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|

+AorC



超必殺技 裏参百十六式・豺華

| Dm:1×6+14 | C.Dm:1、14 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:− | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|

禁千弐百拾壱式・八稚女中に+AC同時押し



超必殺技 裏三百拾壱式・析爪櫛

| Dm:0+32 | C.Dm:0, 32 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|

+BorD



EXCEED 血の暴走

| Dm:29×4 | C.Dm:29 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:− | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|

+AC同時押し



●弐百拾弐式・琴月 陰

突進してひじ打ちをして、その後逆の手で相手の顔面をつかんで地面にたたき付ける必殺技。弱は1画面の8割ほどを進み、強は1画面ほど進む。間合いが離れ過ぎない限り強攻撃から連続ヒットするが、威力は葵花の方が上。どこキャンを使った連続技に組み込むか、相手に当たらないように出して移動手段に使おう。

●参百拾壱式・爪櫛

引っかくように跳び掛かる必殺技。弱は移動距離が短く、出始めに長い無敵時間が存在するが、攻撃判定発生までは続かない。強は弱より移動距離が長く、出始めの無敵時間が弱よりも短いが、ジャンプ頂点くらいからガードポイントが発生する。ただし、このガードポイントは攻撃判定発生前に切れる。ヒットしてもダウンを奪えず、逆に反撃を受ける可能性があるので使いづらい。MAX発動中にどこキャンと絡めて使おう。

●禁千弐百拾壱式・八稚女

突進攻撃がヒットすると、相手をロックして乱舞攻撃を繰り出し、最後に爆発させる超必殺技。主に密着時の近距離立ちC→➡＋Aなどからの連続技に使っていく。無敵時間はほとんど無いので、起き上がりや割り込みに使うのはやめておこう。

●裏参百十六式・豺華

八稚女から出せる派生技で、相手を切り裂きながら上空に打ち上げ、最後に火柱を決める超必殺技。この技を出すにパワーゲージは必要無いので、八稚女ヒット時には即出すようにしよう。

●裏三百拾壱式・析爪櫛

爪櫛を強化したような超必殺技で、ヒット時は相手を地面にたたき付けて最後に鬼焼きで舞い上がっていく。中段攻撃で出始めに少しだけ無敵時間があり、その後ガードポイントが発生するが、攻撃判定発生直前にガードポイントは消えてしまう。

●血の暴走

攻撃判定を問わず、ほぼすべての打撃技を当て身できるEXCEED。発動した瞬間から当て身判定があり、発動している最中は無敵だが、投げに対しての無敵は無い。決まれば体力を半分以上奪える上、受け身の取れないダウンを奪えるので起き攻めも可能だ。

# TERRY BOGARD テリー・ボガード



フェイスパターン



後に伝説の狼と称される、流浪のストリートファイター。近距離立ちCからの連続技をはじめとした、接近戦での爆発力に優れている。パワーゲージもためやすいので、扱いやすいキャラといえる。

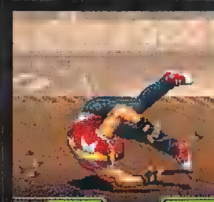
A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



受け身



フロントステップ



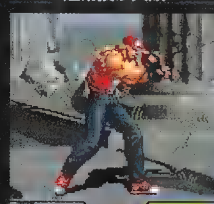
バックステップ



投げ抜け



通常投げ失敗



ガードクラッシュ



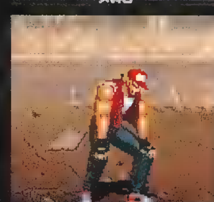
きりもみやられ



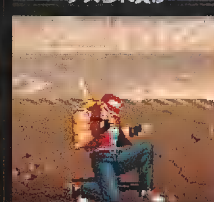
ガード




気絶



ケズられ負け



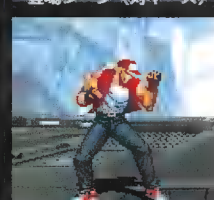
時間切れ負け



登場シーン



登場シーン（対ギース）



挑発

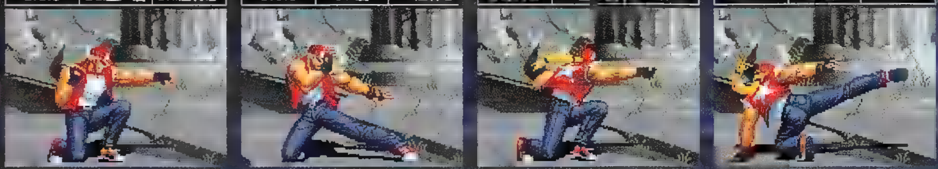
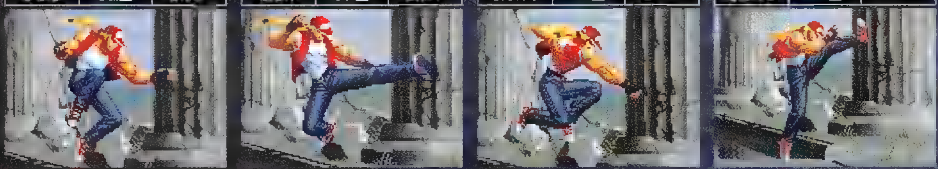


勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:12×2 C.Dm:18 Stn:12×2 G.C:9×2 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× |




## 地上通常技

近距離立ちCは2段技かつどちらもキャンセル可能なので、ヒット確認から必殺技などにつなぎやすい。しゃがみBはキャンセル可能な下段攻撃で、どちらも接近戦の軸になる。しゃがみDはリーチの長い下段攻撃。姿勢の低さを活かせば対空技に使えることも。遠距離立ちBは攻撃発生が早くリーチも長いので、中間距離のけん制で役立つ。そして遠距離立ちCは先端部分にやられ判定が無く、相手のけん制技をつぶしやすいぞ。

## ジャンプ通常技

ジャンプDはめくり性能に優れ、リーチも長いので、跳び込みの主力技だ。ジャンプCは攻撃発生が早いので、昇りで出せば一部のキャラに中段攻撃として機能する。また、垂直or斜めジャンプで使えば対空技としても役立つぞ。ジャンプBは横方向にリーチが長いので、空対空で使うといい。

## 投げ技／特殊技／その他

CD投げは相手を反対方向へ投げ飛ばし、受け身を取られない。安定した起き攻めが狙えるので重宝するぞ。

➡+Cは攻撃発生が早く、キャンセルが可能だ。弱攻撃からのつなぎに使えるほか、早めに出せば対空技として使えることもある。ただし相打ちや一方的につぶされた場合、カウンターヒットとなり大ダメージを受けてしまう。

### グラスピングアッパー

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



### バスタースルー

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



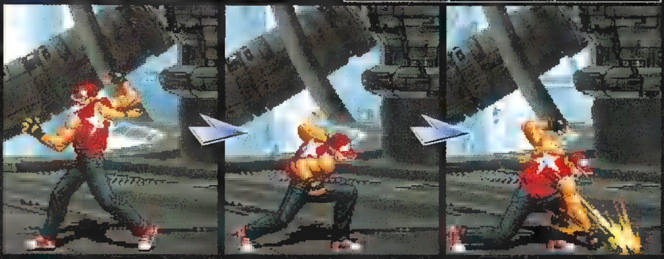
### ライジングアッパー

| Dm:18(11) | C.Dm:24(16) | Stn:18(11) | G.C:11(7) | Gd:立／屈 | Cn:必 |
|---|---|---|---|---|---|



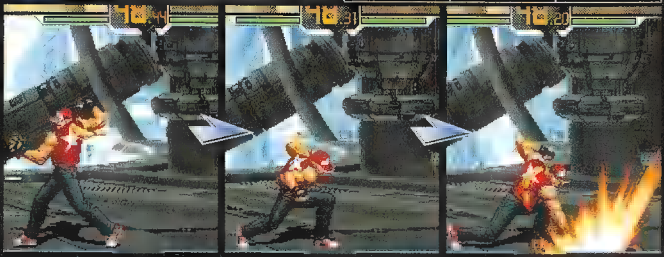
必殺技 パワーウェイブ
+A

| Dm:16 | C.Dm:13 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:― |



必殺技 ラウンドウェイブ
+C

| Dm:24 | C.Dm:27 | Stn:16 |
|---|---|---|
| G.C:24 | Gd:立／屈 | Cn:必※／SC |



※パワーウェイブ、ラウンドウェイブ以外の必殺技でキャンセル可能

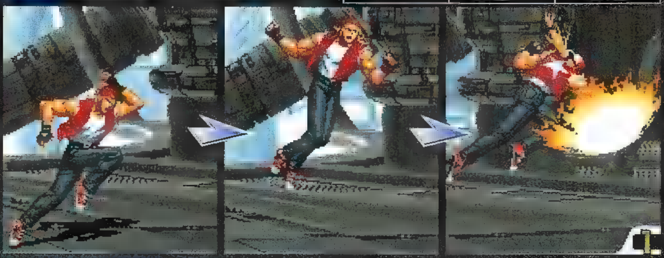
必殺技 バーンナックル
+AorC

| Dm:20·24 | C.Dm:22·26 | Stn:16·20 |
|---|---|---|
| G.C:16·16 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 パワーダンク
+BorD

| Dm:16×2·17×2 | C.Dm:20·21 | Stn:[illegible]·12×2 |
|---|---|---|
| G.C:11×2·12×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 ライジングタックル
タメ+AorC

| Dm:13×[illegible]·12×7 | C.Dm:14·13 | Stn:3×4·2×7 |
|---|---|---|
| G.C:3×4·2×7 | Gd:立／屈 | Cn:ど※ |



※1段目のみSC

必殺技 クラックシュート
+BorD

| Dm:16×2·22×3 | C.Dm:20·27 | Stn:11×2·20×2 |
|---|---|---|
| G.C:11×2·16×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



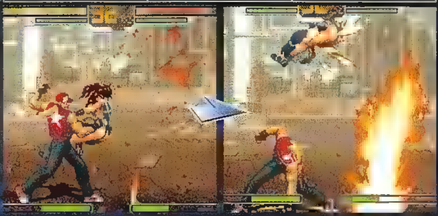
超必殺技 パワーゲイザー
+AorC

| Dm:40 | C.Dm:43 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:― |



超必殺技 ツインゲイザー
パワーゲイザー中に+AorC

| Dm:18 | C.Dm:18 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:― |



超必殺技 トリプルゲイザー
ツインゲイザー中に+AorC

| Dm:18 | C.Dm:18 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:― |



●パワーウェイブ

拳を地面にたたき付け、地面に気弾を疾走させる飛び道具。弾速が早く技のスキも小さめなので、中～遠距離でのけん制にかなり役立つ。気弾は画面端まで届くものの、地面を疾走する関係で跳び込まれやすい点には注意してほしい。

●ラウンドウェイブ

パワーウェイブと同じく拳を地面にたたき付け、こちらはその場に衝撃波を発生させる。攻撃発生が遅く、強攻撃からでも連続技にはならないが、相手が強攻撃ガード後にGCフロントステップをかけて打撃で反撃しようとするとヒットしやすい。また、この技は相手にヒットorガードさせれば、パワーウェイブorラウンドウェイブ以外の必殺技でキャンセルでき、ヒット時は浮いた相手に必殺技を当てられ、MAX発動中ならスーパーキャンセルで超必殺技もつながるぞ。

●バーンナックル

両腕を広げた後、拳を前方に突き出して突進する技で、ヒット時はダウンを奪える。弱と強では突進距離が違い、弱は画面中央、強は画面端まで届く。弱は強攻撃からつながるため、基本連続技に重宝するぞ。どちらも先端をギリギリガードさせればほぼ五分の状況になるため反撃を受けない。ただし、この距離でガードさせてもGCフロントステップを使われると反撃の的になるので注意。なお、春麗とチェイのしゃがみ・ノーガード状態には空振りしてしまう。

●パワーダンク

膝蹴りで相手を浮かせつつ跳び上がり、パンチで地面にたたき付ける技。弱強どちらも弱攻撃から連続ヒットする。2段目までヒットすれば受け身不能のダウンを奪えるが、初段のリーチが短いため使いにくい。

●ライジングタックル

体をひねって逆さになり、回転しながら上方へ体当たりする技。弱は垂直に上昇、強は斜め上に上昇し、ともに弱攻撃から連続技になる。また、弱は攻撃発生まで足元が無敵で、強は攻撃発生直後まで上半身無敵。強は対空技として強力で、少し引きつけて出せば下方向に強いジャンプ攻撃以外は迎撃できる。またどこキャン対応技でもある。

超必殺技 ハイアングルゲイザー
＋BorD

| Dm:24×4、22 | C.Dm:24、22 | Stn:0 | G.C:4+4、0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



※数値は左から突進、ゲイザーのもの

超必殺技 バスターウルフ
＋AorC

| Dm:22、24×4 | C.Dm:22、24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



※数値は左から突進、エフェクトのもの

EXCEED ライジングビート
＋BC同時押し後、A・A・B・B・C・C・D・D・[illegible]＋CD同時押し

| Dm:16+5×8+23×4 | C.Dm:16+5×8+23×4 | Stn:[illegible] | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



●クラックシュート

弧を描くように浴びせ蹴りを出す多段技。弱より強の方がより大きな弧を描き遠くまで届く。ガードされると不利になるが、強はめくり気味の跳び込みを潰せるのが特徴。空中ヒット時は相手のやられ判定が残るため、ジャンプ防止を兼ねたけん制として使おう。

●パワーゲイザー

拳を地面に打ち付け、衝撃波を吹き上げる技。無敵時間は攻撃発生少し前に切れるため、一方的につぶされやすい。強攻撃からつながるので、主に連続技に使おう。ヒット後は相手のやられ判定が残っているぞ。

●ツインゲイザー

パワーゲイザーからの追加攻撃。追加入力は事前の技の拳を打ち付ける部分～衝撃波が最も巨大になる部分まで受け付けており、遅めに出すと相手の吹っ飛びを高くできる。ヒット後は相手のやられ判定が残っており、画面端ならさまざまな技で追撃が可能だ。

●トリプルゲイザー

ツインゲイザーからの追加攻撃。ここまで決めれば、ほかの超必殺技より大きなダメージを与えられる。

●ハイアングルゲイザー

タックル～アッパー～パワーゲイザーとつなぐ技。無敵時間はほぼ無いが、弱攻撃からつながる発生の早さが特徴。画面端ならヒット後に追撃でき、トリプルゲイザーを上回る威力を期待できる。ただ、距離が遠いと途中で空振りすることがあり、やや使いにくい。

●バスターウルフ

拳を突き出して突進、相手に当たると衝撃波を放つ。強攻撃からつながりパワーゲイザーより発生が早い。移動距離や突進速度も一級品。GCフロントステップをされなければ反撃も受けない。無敵時間は攻撃発生直前まで続き、最低でも相打ちにはなる。ただ、空中ヒット時は画面端以外だとまず初段しか当たらない。

●ライジングビート

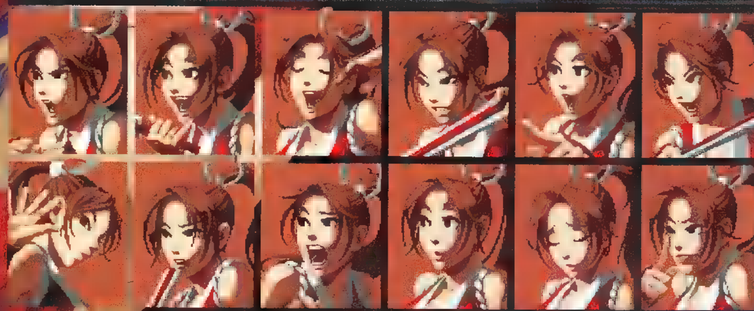
追加入力によって9発の打撃をたたき込み、最後に衝撃波で締める突進技。無敵時間は皆無に等しいが、攻撃発生が早いため弱攻撃から簡単につながる。移動距離も長めだ。なお、5段目で止めた場合は大幅に有利な状態になるため、目押しで通常技がつながるぞ。

# MAI SHIRANUI 不知火 舞



不知火流忍術を継承するくノ一、舞。連続技の威力は小さいが、けん制に適した技を豊富に持つため、じっくり闘えるキャラだ。高いジャンプ軌道も特徴で、相手をかく乱したり逃げる際に役立つ。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



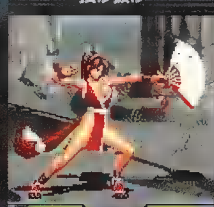
B・Dボタンカラー



フロントステップ



投げ抜け



挑発



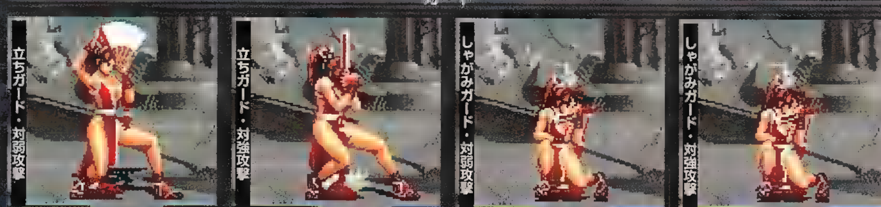
バックステップ



通常投げ失敗




ガード




受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



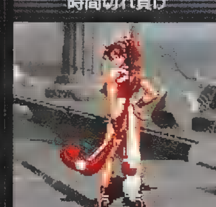
気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:7 C.Dm:9 Stn:7<br>G.C:7 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:20 C.Dm:29 Stn:20<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:屈 Cn:連 | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立屈 Cn:特必 | Dm:20 C.Dm:29 Stn:20<br>G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:必 |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:必 | Dm:19 C.Dm:28 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:必 |







### 地上通常技

遠距離立ちAと遠距離立ちBはけん制向き。遠距離立ちD、しゃがみCは判定が強力で、相手のけん制技をつぶしながら攻撃できるぞ。しゃがみDはリーチは短いが、キャンセルが掛かる上にダウンを奪えるので重宝する。接近戦では攻撃発生の早い近距離立ちCと、下段判定のしゃがみBを使い分けよう。

### ジャンプ通常技

ジャンプDは飛び込みで多用する。空中投げにもなるCD同時押しで出そう。前方ジャンプDは先端を当てると強力だ。前方ジャンプAとジャンプBは共にめくり性能がある。垂直ジャンプでは空対空のけん制でジャンプCを使おう。

### 投げ技／特殊技／その他

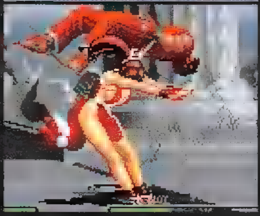
CD投げは受け身を取られないため多用する。空中投げは間合いが広い。失敗時を考えてCD同時押しで狙おう。

←+Bは初段が下段判定。キャンセルで出せば、初段を必殺技でキャンセル可能だ。→+Bは中段攻撃で、キャンセルで出した場合は着地前にムササビの舞(空中版)や↓+Bを出せるぞ。

ジャンプ中の特殊技は三つ。↓+Aは空中ヒット時に受け身不能のダウンを奪える。↓+Bは発生が遅め。↓+Dは相手を飛び越してから使えば手前に戻ってくる形になるので、対応されにくい。また、位置によってはめくりも狙える。

**不知火剛臨**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



**夢桜**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



**ガードキャンセル攻撃**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



**紅鶴の舞**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:14(10)×2 | C.Dm:16(13) | Stn:9(6)×2 |
| G.C:9(6)×2 | Gd:屈→立／屈 | Cn:×(必→×) |



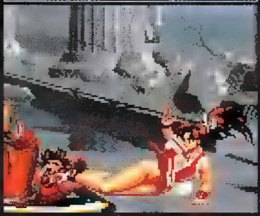
**浮鴉**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:18 | C.Dm:25 | Stn:17 |
| G.C:17 | Gd:立 | Cn:※ |



**風車崩し**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



**黒燕の舞**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:19(11) | C.Dm:27(13) | Stn:9(6) |
| G.C:9(6) | Gd:立(立／屈) | Cn:×(必) |



**大輪風車落とし**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:18 | C.Dm:25 | Stn:30 |
| G.C:17 | Gd:立／屈 | Cn:必 |



**山桜桃(ゆすらうめ)**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:18 | C.Dm:25 | Stn:17 |
| G.C:17 | Gd:立 | Cn:※ |



※キャンセルから出す場合は必殺技扱い(必殺技からキャンセルで出せる)。

Characters
キャラクター編 Mai Shiranui

**必殺技 龍炎舞**

| Dm:20・16×2 | C.Dm:24・22 | Stn:17・13×2 |
|---|---|---|
| G.C:17・13×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど・ど※ |



※1段目のみSC

**必殺技 小夜千鳥**

| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 花蝶扇**

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 白鷺の舞**

| Dm:13×3・13×5 | C.Dm:16・16 | Stn:9×3・9×5 |
|---|---|---|
| G.C:9×3・9×5 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 水鳥の舞→追加攻撃**

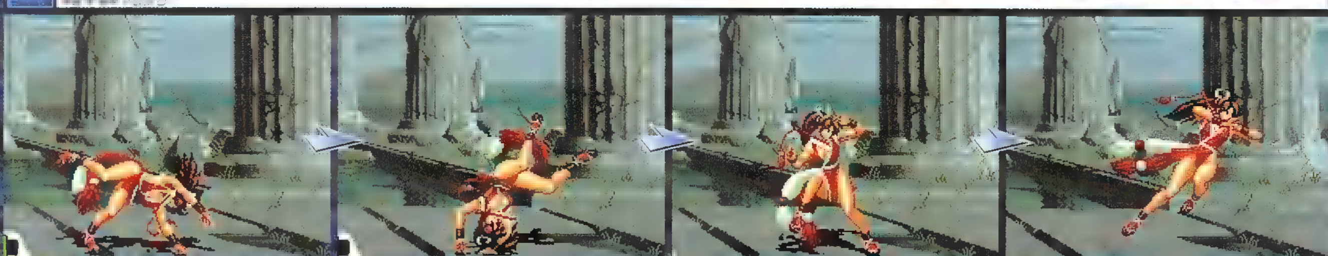
| Dm:16、11×2 | C.Dm:20、13 | Stn:11、9×2 | G.C:11、9×2 | Gd:立／屈 | Cn:―、ど※ |
|---|---|---|---|---|---|




※1段目のみSC

**必殺技 必殺忍蜂**

| Dm:17×2・26 | C.Dm:20・29 | Stn:9×2・30 | G.C:9×2・20 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



●龍炎舞

体をひねりつつ着物の尾に炎をまとわせて攻撃する技。弱は1段技で強攻撃から連続技になり、強は2段技で回転中に初段が発生するため弱攻撃からでも連続技になる。弱は回転中に一瞬だけ胴の辺りのやられ判定が無くなり、相手のけん制技をかいくぐって攻撃可能。一方の強は1段目がスーパーキャンセルに対応しており、水鳥の舞を連続技にできる。ガードされた場合は、弱が五分で強は不利だが、GCフロントステップをされると弱も反撃されやすい。なお、炎の部分で相手の飛び道具を消すことができる。

●小夜千鳥

扇子を上から振り下ろして攻撃する技。弱は強攻撃から連続技になる。一応斜め上にも攻撃判定はあるが、対空技として使うのは難しい。どこキャン対応技なので、MAX発動中の連続技に使うのがメインだ。

●花蝶扇

扇子を前方に飛ばす飛び道具系の技。弱と強では弱の方が攻撃発生が早く弾速が遅い。また全体モーションも弱の方が小さい。スキの小さい弱を、中間～遠距離のけん制として使うのが有効だ。

●白鷺の舞

両腕を広げつつ体を回転させながら攻撃する技。弱は3ヒット、強は5ヒットし、ヒット時はダウンを奪える。ガードされるとスキが大きいため、連続技に使うといい。どこキャン対応技なので、MAX発動中は特に重宝する。

●水鳥の舞→追加攻撃

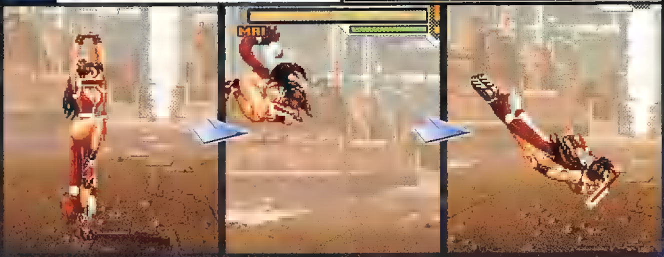
いったん姿勢を低くした後、肘打ちで突進する技。姿勢を低くしている間は上半身無敵になっている。弱と強では強の方が移動距離は長いが、その分スキも大きい。弱は密着状態で出してガードされても五分。終わり際をガードさせるようにすれば大幅に有利だ。

追加攻撃は、炎をまとったバック宙返り。弱はその場、強はやや前方に跳ぶ。追加入力の受け付けは、相手に当たった時点から攻撃動作終了までであり、近距離ならヒット確認から追加攻撃も可能。追加攻撃は、スキは大きいが弱なら間合いが離れるため、相手がGCフロントステップをしなければ意外と反撃されない。

**必殺技** ムササビの舞(地上)

↓タメ↑+AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:17 |
| G.C:17 | Gd:立 | Cn:― |

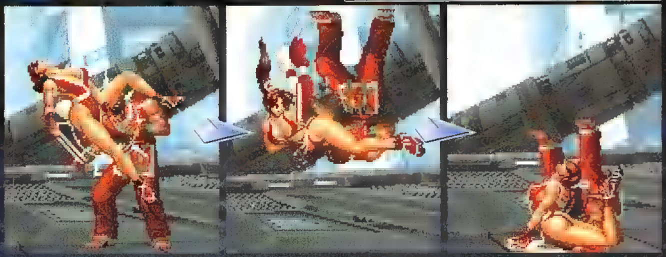


※ボタン押し続けで攻撃、ボタンを離すと三角跳び

**必殺技** 桃花扇つぶて

ムササビの舞の三角跳び後に…+D

| | | |
|---|---|---|
| Dm:32 | C.Dm:32 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:― |



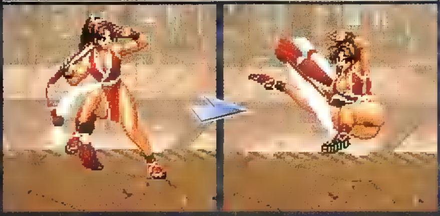
**必殺技** 浮羽

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20 | C.Dm:24 | Stn:17 |
| G.C:17 | Gd:立・立→立／屈 | Cn:― |



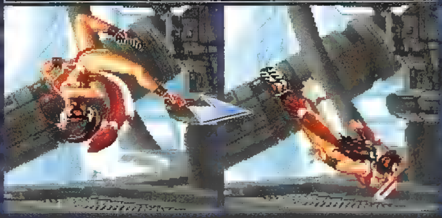
**必殺技** 山桜桃

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:17 | Gd:立 | Cn:― |



**必殺技** ムササビの舞(空中)

| | | |
|---|---|---|
| Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:17 |
| G.C:17 | Gd:立／屈 | Cn:― |



**超必殺技** 水鳥の舞

+AorC

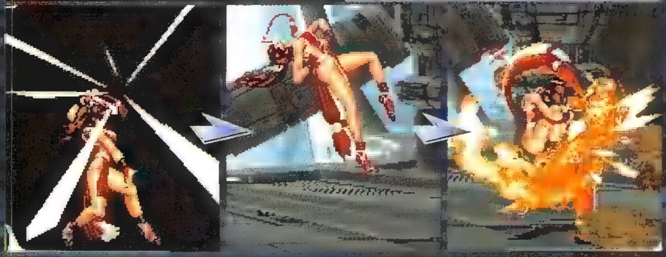
| | | |
|---|---|---|
| Dm:21×3 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:― |



**超必殺技** 鳳凰の舞

+AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:31×7・31×10 | C.Dm:36・36 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:― |



**EXCEED** 超必殺忍蜂

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:59×12 | C.Dm:63 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:― |



●必殺忍蜂

回転しながら突進して肘打ちを見舞う技。弱は弱攻撃から連続技になり、強は初段の判定が後方にあることから、一応めくり気味の跳び込みを落とすことができる。ただしガードされるとスキが大きい。

●ムササビの舞

空中から斜め下に突進する技。地上版はコマンド入力時のレバー方向によって、三角跳びの方向を選択できる。ボタンを押し続ければ壁でターンしつつ突進、ボタンを離していた場合は三角跳びとなり、その後各種派生技を出せる。三角跳び後はレバーで空中制御が可能。空中版はその場から突進。弱の方が急角度で進む。どちらも低めに当てれば、ガードされても五分。

●浮羽

空中から膝蹴りを下に出す技。弱は特殊技版と同じ性能。一方、強は発生直後に…しゃがみガード可能で、低い位置では出せない。

●山桜桃

斜め下にヒップアタックを出す。特殊技版と同じ性能で中段判定。相手の頭上付近で出してめくりを狙おう。

●桃花扇つぶて

地上、空中のどちらでも決められる投げ技。ただし、地上の相手がガード入力をすると、三角跳びに対してガードポーズを取られるので投げが決まらない。

●水鳥の舞

前方に3発の花蝶扇を順次投げる飛び道具系の技。画面端が絡まないと3発目がつながりにくいのが難点。弱と強では弱の方が攻撃発生が早く硬直時間も短いが、強は弾速が早いため3ヒットしやすい。ただ、どちらも攻撃発生までは無敵時間が続かない。

●鳳凰の舞

上昇した後に回転しながら炎をまとって降下する技。弱の方が急角度で突進する。攻撃発生が遅く、ガードされるとスキも大きい。長い無敵時間だけが利点。

●超必殺忍蜂

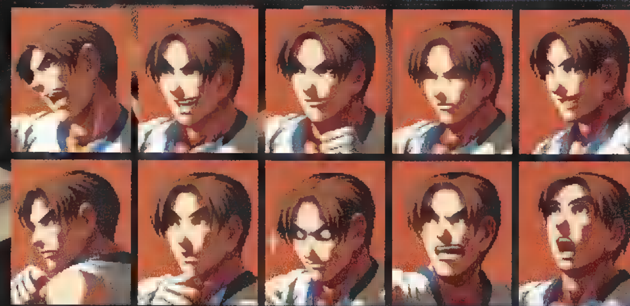
必殺忍蜂の強化版。攻撃発生後まで無敵時間があり強力。しかし攻撃発生が遅く、ガードされるとスキも目立つ。必殺技からスーパーキャンセルで出してもつながらないので、狙うなら●+B(1段目)からにしよう。

キャラクター編 MAI SHIRANUI

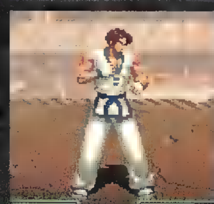



悪人更正をライフワークとする正義のテコンドー使い。通常投げとAボタンで出る通常技を除いて、すべての技が足技になっている。それでいてクセの無いキャラに仕上がっているので扱いやすいぞ。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



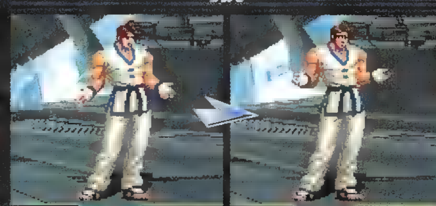
投げ抜け



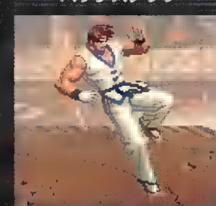
通常投げ失敗



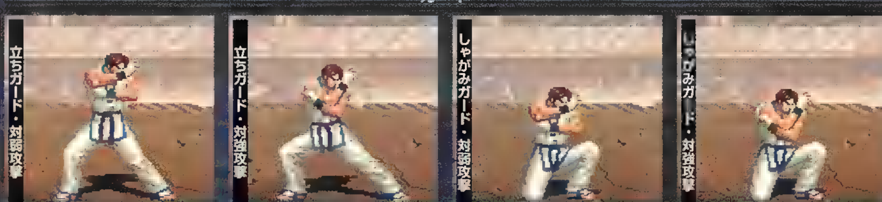
挑発



バックステップ



ガード



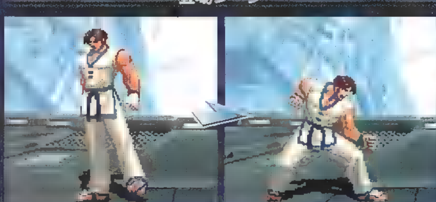

ガードクラッシュ



受け身



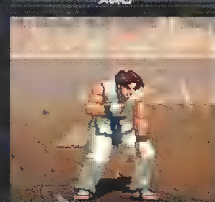
登場シーン



きりもみやられ



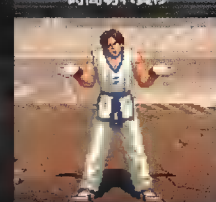
気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン（※対悪人）



勝利ポーズ

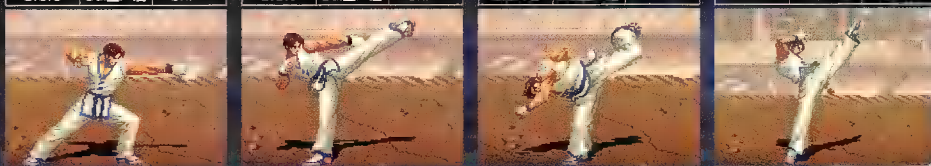



※対悪人（庵、アースクェイク、幻十郎、ゲーニッツ、ギース、暴走庵、バイソン、バルログ、ベガ、デミトリ）

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 / C.Dm:6 / Stn:5 / G.C:5 / Gd:立/屈 / Cn:特必 | Dm:3×2 / C.Dm:5 / Stn:3×2 / G.C:3×2 / Gd:立/屈 / Cn:特必 | Dm:12×2 / C.Dm:16 / Stn:11×2 / G.C:11×2 / Gd:立/屈 / Cn:×→特必 | Dm:12×2 / C.Dm:18 / Stn:11×2 / G.C:16×2 / Gd:立/屈 / Cn:特必 |



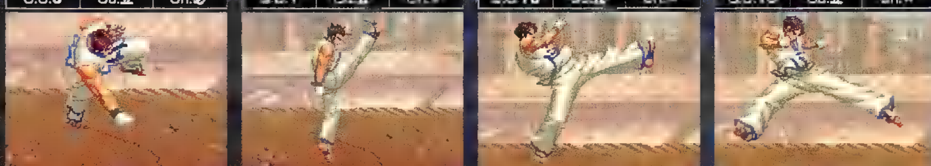
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6 / G.C:6 / Gd:立/屈 / Cn:× | Dm:7 / C.Dm:8 / Stn:7 / G.C:7 / Gd:立/屈 / Cn:× | Dm:21 / C.Dm:29 / Stn:20 / G.C:16 / Gd:立/屈 / Cn:× | Dm:14×2 / C.Dm:17 / Stn:14×2 / G.C:16×2 / Gd:立/屈 / Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 / C.Dm:6 / Stn:5 / G.C:5 / Gd:立/屈 / Cn:特必 | Dm:5 / C.Dm:6 / Stn:5 / G.C:5 / Gd:屈 / Cn:× | Dm:17 / C.Dm:18 / Stn:16 / G.C:16 / Gd:立/屈 / Cn:特必 | Dm:21 / C.Dm:29 / Stn:20 / G.C:16 / Gd:屈 / Cn:特必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6 / G.C:6 / Gd:立 / Cn:必 | Dm:7 / C.Dm:8 / Stn:7 / G.C:7 / Gd:立 / Cn:× | Dm:21 / C.Dm:29 / Stn:20 / G.C:16 / Gd:立 / Cn:× | Dm:21 / C.Dm:29 / Stn:20 / G.C:16 / Gd:立 / Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6 / G.C:6 / Gd:立 / Cn:必 | Dm:7 / C.Dm:8 / Stn:7 / G.C:7 / Gd:立 / Cn:× | Dm:21 / C.Dm:29 / Stn:20 / G.C:16 / Gd:立 / Cn:× | Dm:21 / C.Dm:29 / Stn:20 / G.C:16 / Gd:立 / Cn:× |



### 地上通常技

遠距離立ちAとしゃがみDは、けん制技のメインになる。どちらも先端を当てるようにして使っていこう。特に遠距離立ちAは、歩きながら小刻みに出したりすると有効だ。下段技のしゃがみBからはしゃがみAにつなげて、三連撃や鳳凰飛天脚を決めることができる。近距離立ちCは2段技になっていて、2段目だけがキャンセル可能だ。ヒット確認から超必殺技へつなげることができるぞ。

### ジャンプ通常技

ジャンプAは相手をめくれるので、ガード方向を惑わすように跳び込むことができる。正面から跳び込むときは下方向に強いジャンプDが使いやすく、空対空にはジャンプCが適している。状況に応じて、この二つを使い分けるようにしよう。

### 投げ技／特殊技／その他

投げ技のおすすめはAB投げだ。受け身を取られないため、めくりジャンプAなどで起き攻めがしやすい。

➡+Bは攻撃発生が早めの中段攻撃になっている。中段の特長を活かし、単発で狙って体力を奪うのもいいだろう。MAX発動中なら➡+B→弱半月斬→SC鳳凰脚といった連続技で、ガードを崩しつつ大ダメージを与えられるので強力だ。

#### 投げ 首極め落とし

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 投げ 殺脚投げ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 特殊 ねりチャギ ➡+B

| Dm:13(10×2) | C.Dm:18(13) | Stn:13(10×2) | G.C:11(7×2) | Gd:立(立／屈) | Cn:×(必) |
|---|---|---|---|---|---|



**必殺技 飛翔脚**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:11×5 | C.Dm:14 | Stn:10×5 |
| G.C:10×5 | Gd:立／屈 | Cn:― |



**必殺技 覇気脚**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:12・24 | C.Dm:16・29 | Stn:0・16 |
| G.C:10・20 | Gd:屈 | Cn:SC※・― |



※鳳凰脚でのみSC可能

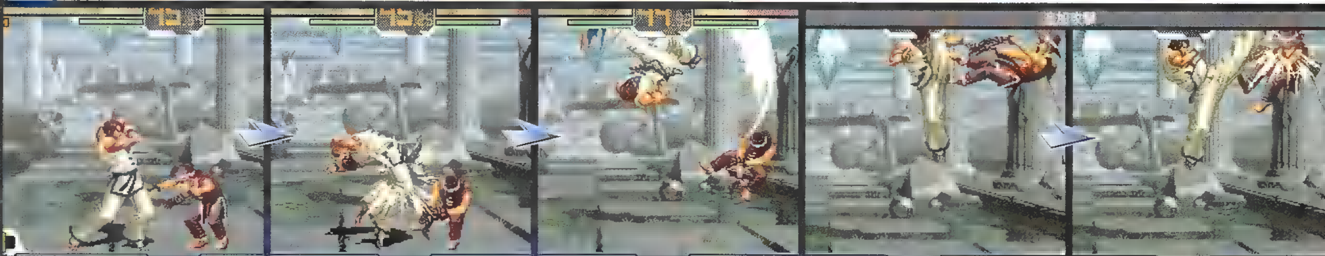
**必殺技 半月斬**

| | | |
|---|---|---|
| Dm:22・13×3 | C.Dm:24・18 | Stn:16・11×3 |
| G.C:16・11×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC・ど |



**必殺技 飛燕斬／追加攻撃**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:22・13×2(10) | C.Dm:26・18(12) | Stn:11・10×2(7) | G.C:11・10×2(7) | Gd:立／屈(立) | Cn:ど・ど／SC※(―) |




※カッコ内のデータは追加攻撃のもの　SCは一段目のみ

**必殺技 三連撃**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:10+10+14×2 | C.Dm:12、12、18 | Stn:4、4、4×2 | G.C:4、4、8×2 | Gd:立／屈※ | Cn:ど・SC※ |




※Gdは弱の3発目のみ立　SCは3発目の2回目のみ可能

**必殺技 三空撃**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:11+18 | C.Dm:13、20 | Stn:4、14 | [illegible] | Gd:立・屈・立 | Cn:SC※、― |



※SCは2発目終わり際のみ可能

●飛翔脚

空中で一瞬静止した後、多段の蹴りを繰り出しながら落下する必殺技。弱は鋭い角度で落下し、強はそれよりも落下角度が緩い。

弱強共に当て方次第で、着地寸前に攻撃が当たればガード、ヒットを問わず有利な状況になる。なお、スキは弱の方が少ない。

●覇気脚

勢いよく地面を踏み付けるような形で下段蹴りを繰り出す必殺技。弱は弱攻撃から連続技になるが強より威力は低い。一方強は強攻撃からしかつながらないものの、威力が高くダウンを奪えるのが特徴だ。

面白い性質として、「弱なら鳳凰脚のみでスーパーキャンセルできる」というものがある。また、MAX発動中以外に弱覇気脚→キャンセル鳳凰脚を入力すると、弱覇気脚の硬直が解除され、すぐ動けるようになる。これを利用すれば弱覇気脚→キャンセル鳳凰脚→フロントステップ近距離立ちC～といった連続技が可能だ。

●半月斬

弧を描きながら回転して突進する蹴り技。弱は単発技で移動距離が短く、ヒットしても相手はダウンしない。強は3段技で弱より移動距離が長く、3段目がヒットすればダウンを奪える。技の硬直は強の方が長いが、3段目までガードさせれば間合いが離れるので、大きな反撃は受けづらい。

また、弱のみスーパーキャンセル対応技になっていて、各種超必殺技やEXCEEDにつなげられる。

●飛燕斬／追加攻撃

上昇しながらバック宙蹴りを繰り出す必殺技。弱と強で性質がかなり違い、使い道も大きく異なる。

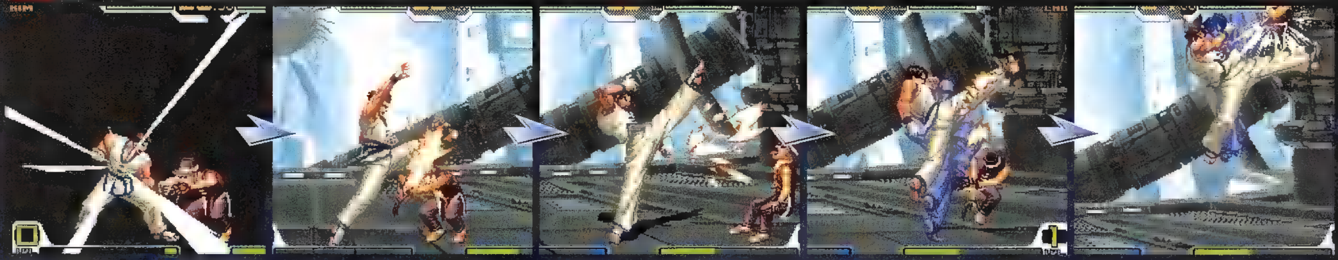
弱は攻撃判定発生まで無敵なので、対空や割り込み技として活躍する。発生直後ヒットさせればダウンを奪えるが、技の後半が地上でヒットした場合はダウンを奪えない。ただし実戦ではほとんど起こらないので、気にしなくていい。

強は攻撃判定発生直前に無敵が切れてしまうので対空や割り込みなどには使いにくいが、追加攻撃を出すことができるので、総ダメージはかなり大きめ。強鳳凰飛天脚で浮かせた後の追い打ちなどに使っていこう。

超必殺技 鳳凰脚

↓↘→↓↘→+BorD(空中可)

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:0+3×7+25×2 | C.Dm:0, 3, 25 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |



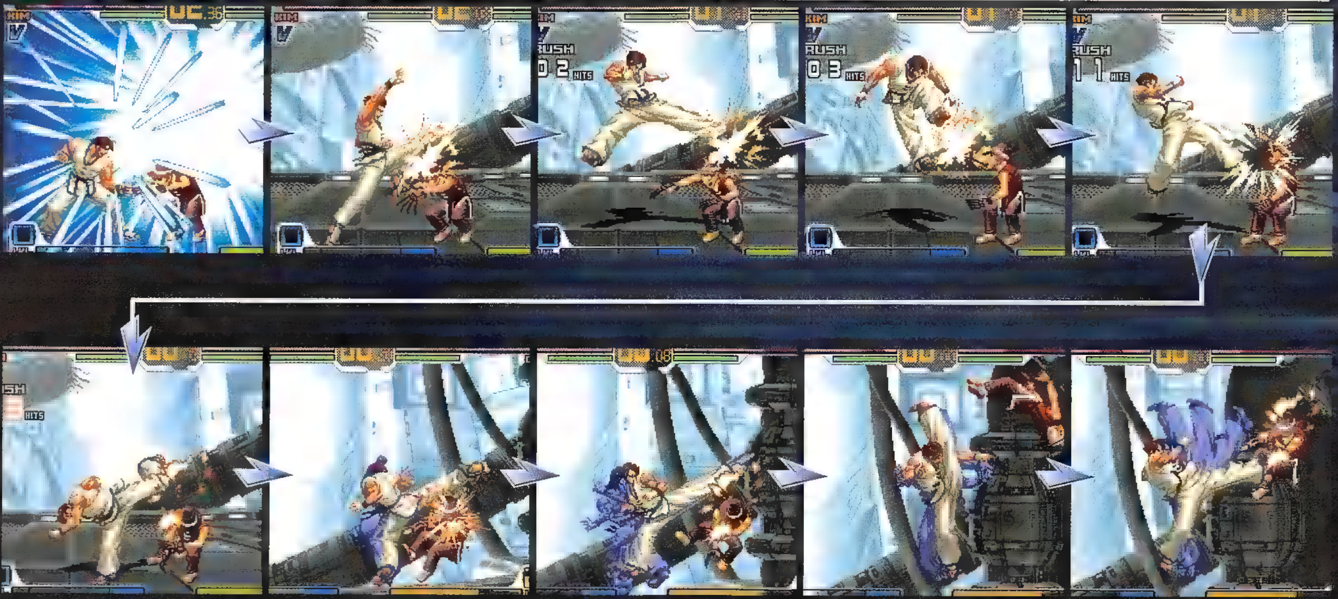
超必殺技 鳳凰飛天脚

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:32 | C.Dm:36 | Stn:0 | G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:– |



EXCEED 鳳凰脚

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:0+3×12+24×5 | C.Dm:0, 3, 24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |



●三連撃

3段蹴りのコンビネーションを繰り出す必殺技。弱の3発目は中段攻撃にだが、発生が遅いので2発目から連続ヒットしない。強の3発目は軽く宙に浮きながらの回し蹴りをする。こちらは発生が早く、2発目から連続ヒットする。ただし、間合いが遠いと空振りする。

1発目の発生は早いので弱攻撃から連続技にできるが、前述のように3発目が連続ヒットしない(しにくい)。連続技として組み込むのであれば、強を鳳凰飛天脚後の追撃に使おう。また、MAX発動中なら弱強共に3発目の2段目から鳳凰脚をつなげられるぞ。

●三空撃

三連撃の1段目から派生する必殺技で、跳び蹴り～かかと落としというコンビネーション攻撃を繰り出す。弱攻撃からつながり、すべて連続ヒットする上に威力が高いので連続技に使っていこう。また、3発目が中段攻撃になっているのも地味に有効だ。

●鳳凰脚(超必殺技版)

空中を滑るように突進していき、ヒットすると相手をロックして乱舞攻撃に移行する超必殺技。無敵時間は攻撃判定発生前に切れ、相打ち時はダメージを与えられないので割り込みなどには向いていない。近距離立ちCをヒット確認して決めたり、鳳凰飛天脚からの追撃に使って、連続技の威力をアップする目的で使おう。

●鳳凰飛天脚

上方向に突き上げるような回し蹴りを放つ超必殺技。発生が早いので間合いが近ければ弱攻撃からでも連続ヒットする。また、弱なら攻撃判定発生直前まで無敵に。強は無敵時間が弱より短いが、攻撃判定発生直前までは足元以外にやられ判定が無い。相打ちになることも多いが、キムがダウンさせられなければ追撃が間に合い、大ダメージを与えられる。自分の体力、パワーゲージと相談して使っていこう。

●鳳凰脚(EXCEED版)

超必殺技の鳳凰脚をパワーアップさせたもの。無敵時間や発生などに違いは無いが、威力は大きくなっている。防御的には使わず、連続技の締めに使っていこう。鳳凰飛天脚などから決められるので、狙える機会は多いだろう。

# Choi Bounge

## チョイ・ボンゲ

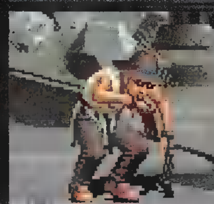


キムの元で更正のための修行を強要されている、元切り裂き魔。めくりを狙えるジャンプCや機動力の高い各種必殺技を活かし、ヒット&アウェイで敵をほんろうしよう。対空面は強襲猿儀が頼もしい存在だ。

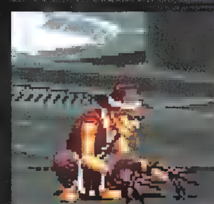
### フェイスパターン



### A・Cボタンカラー



### B・Dボタンカラー



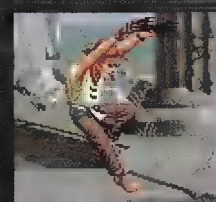
### フロントステップ



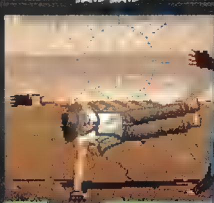
### 挑発



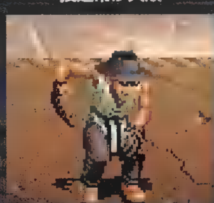
### バックステップ



### 投げ抜け



### 投通常げ失敗



### ガード




### 受け身



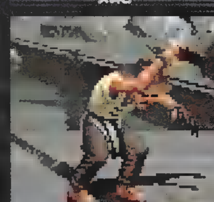
### ガードクラッシュ



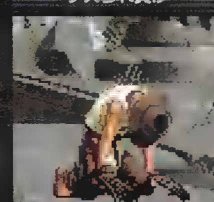
### きりもみやられ



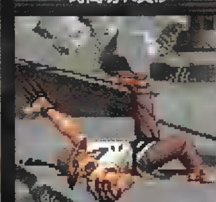
### 気絶



### ケズられ負け



### 時間切れ負け



### 登場シーン

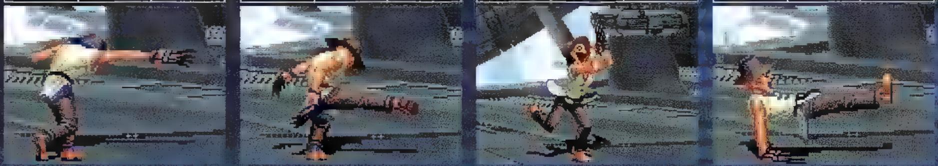


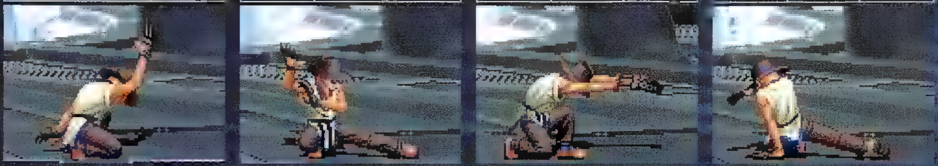
### 勝利ポーズ

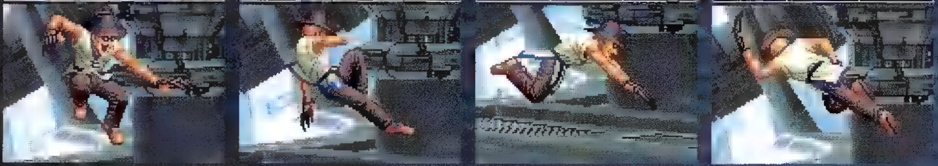


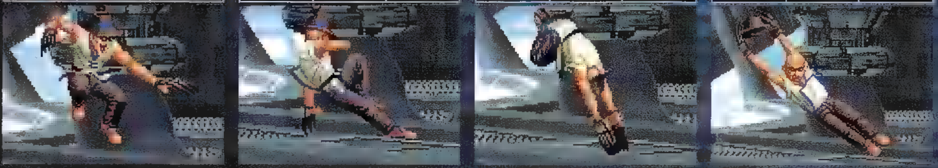
| 攻撃 | ボタン | Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Aボタン | 5 | 6 | 5 | 5 | 立／屈 | 連特必 |
| 近距離立ち攻撃 | Bボタン | 5 | 6 | 5 | 5 | 立／屈 | 連特必 |
| 近距離立ち攻撃 | Cボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立／屈 | 特必 |
| 近距離立ち攻撃 | Dボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立／屈 | × |
| 遠距離立ち攻撃 | Aボタン | 6 | 7 | 6 | 6 | 立／屈 | 連特必 |
| 遠距離立ち攻撃 | Bボタン | 8 | 10 | 8 | 8 | 立／屈 | × |
| 遠距離立ち攻撃 | Cボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立／屈 | × |
| 遠距離立ち攻撃 | Dボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立／屈 | × |
| しゃがみ攻撃 | Aボタン | 5 | 6 | 5 | 5 | 立／屈 | 連特必 |
| しゃがみ攻撃 | Bボタン | 5 | 6 | 5 | 5 | 屈 | 連 |
| しゃがみ攻撃 | Cボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立／屈 | 特必 |
| しゃがみ攻撃 | Dボタン | 20 | 28 | 20 | 16 | 屈 | × |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Aボタン | 6 | 7 | 6 | 6 | 立 | × |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Bボタン | 6 | 7 | 6 | 6 | 立 | × |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Cボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立 | × |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立 | × |
| 斜めジャンプ攻撃 | Aボタン | 6 | 7 | 6 | 6 | 立 | × |
| 斜めジャンプ攻撃 | Bボタン | 6 | 7 | 6 | 6 | 立 | × |
| 斜めジャンプ攻撃 | Cボタン | 12×3 | 18 | 12×3 | 12×3 | 立 | 必 |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dボタン | 17 | 27 | 17 | 16 | 立 | × |











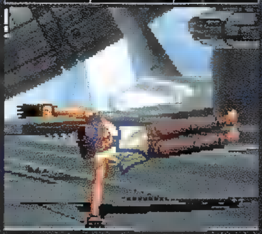
### [illegible]

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 3×n | 3 | 0 | 0 | 投 | × |



### ガードキャンセル攻撃

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 立／屈 | × |



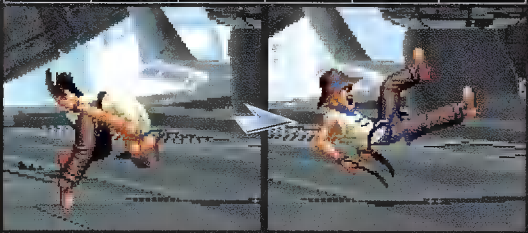
### 下面突き

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 20 | 0 | 0 | 投 | × |



### [illegible]

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 11(7) | [illegible] | 11(7) | 11(7) | 立／屈 | × |



## 地上通常技

基本的にリーチの短い技が多い。こちらから攻めている場合、近距離なら下段のしゃがみB→近or遠距離立ちAとつないで鳳凰脚を狙う。逆に近～中距離で割り込みを狙う場合は、リーチの長い遠距離立ちAが安定。リターン重視ならしゃがみCも時には狙っていきたい。ヒットを確認してからでも鳳凰脚につなぎやすいので、置いておく感じで使おう。

## ジャンプ通常技

基本的にどのジャンプ攻撃もリーチは短いが判定は強い。ただしジャンプ軌道が大きいため、無敵対空技を持つ相手に乱用は危険だ。

垂直ジャンプDは斜め下方向に強い。チョイは相手の上を取りやすいので、空対空にも活躍する。前方ジャンプCは3段技で、主にめくりとして使用。3段目の打点を低めにして地上連続技を狙ったり、相手を大きく飛び越しつつ、3段目の先端だけを当てるのも有効。

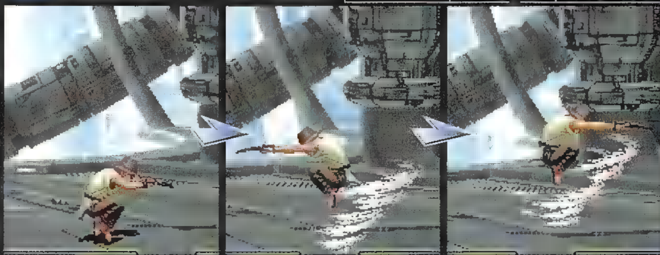
## 投げ技／特殊技／その他

AB投げは相手がレバガチャとボタン連打でダメージを軽減可能。こちらも同じ行動で相手の軽減を阻止できる。

↘＋Bは下段を回避しつつ攻撃できる。多用するとGCの的になって危険だが、画面端なら↘＋B→遠距離立ちA→鳳凰脚が連続技になるので狙いたい。

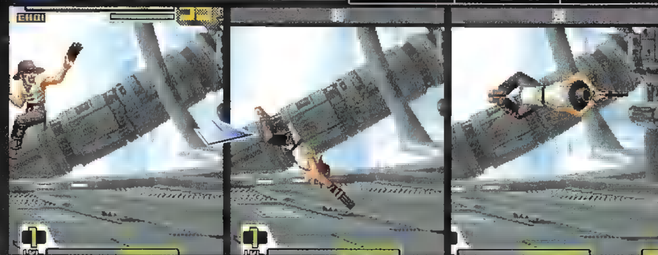
**必殺技 竜巻疾風斬**
タメ＋AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:11×8 | C.Dm:13 | Stn:8×8 |
| G.C:8×8 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |



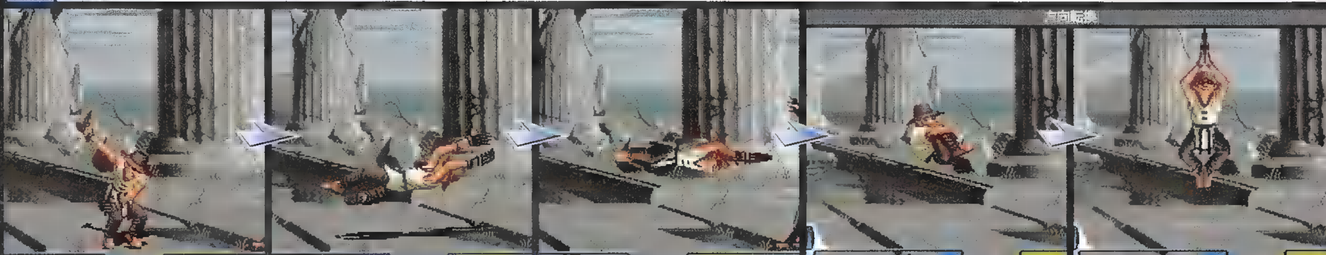
**必殺技 飛翔空裂斬**
[illegible]

| | | |
|---|---|---|
| Dm:11×4 | C.Dm:13 | Stn:8×4 |
| G.C:8×4 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 旋風飛猿刺突**
タメ＋AorC

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:11×4 | C.Dm:13 | Stn:8×4 | G.C:8×4 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



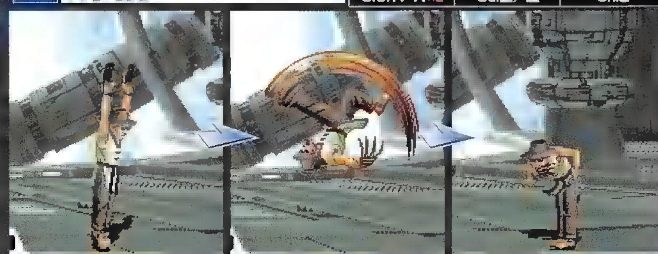

**必殺技 飛翔脚**
空中で＋BorD

| | | |
|---|---|---|
| Dm:11×6 | C.Dm:13 | Stn:8×6 |
| G.C:8×6 | Gd:立／屈 | Cn:− |



**必殺技 悲猿憎**
＋BorD

| | | |
|---|---|---|
| Dm:17・15×2 | C.Dm:18・16 | Stn:11・11×2 |
| G.C:11・11×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



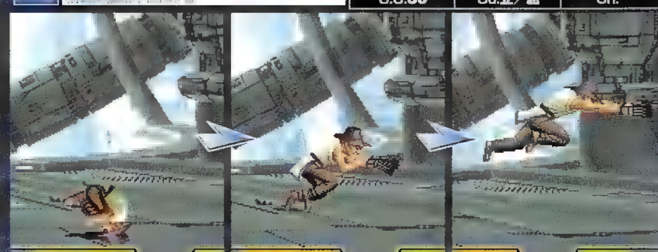
**必殺技 回転飛猿斬**
＋AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:11×9 | C.Dm:13 | Stn:8×9 |
| G.C:8×9 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 奇襲飛猿突き**
[illegible]

| | | |
|---|---|---|
| Dm:22 | C.Dm:28 | Stn:30 |
| G.C:30 | Gd:立／屈 | Cn:− |



●竜巻疾風斬

回転しながら垂直に上昇し、竜巻を起こす技。弱はその場で上昇し、強は少し前進してから弱よりも高く上昇する。発生は早めなので、弱攻撃から連続技になるが、画面中央だと地上の相手には2発しか当たらない。スーパーキャンセル対応技で、1段目は地上超必殺技で、上昇した後は[illegible]でキャンセル可能だ。

●飛翔空裂斬

壁に向かってジャンプして、三角跳びしつつ両手の爪を前方に突き出して突進する技。ジャンプする方向は、レバー方向で指定できる(←or→)。ボタンを離すことで、壁にジャンプするだけで着地し、ボタンを続ければ、弱なら三角飛び後斜め下方向に、強なら真横方向に突進する。突進後は任意のレバー方向＋ボタン入力で最大3回まで方向転換が可能だ。

●旋風飛猿刺突

両手の爪を前に突き出して、キリモミしながら突進する技。空中で3回まで、レバーに対応した8方向に方向転換が可能だ。空中ヒット時に追撃が可能な点は飛翔空裂斬と同じ。空中ヒット時はやられ判定が残るので、方向を調整してしっかり追撃しよう。

●飛翔脚

空中で一瞬停止した後、斜め下に急降下しながら多段の蹴りを繰り出す技。弱は空中の停止時間が短く、角度は浅く手前に落ちる。逆に、強は空中での停止時間が少し長く、角度が深く少し遠くまで届く。奇襲として使えるが多段技なので、GCフロントステップの的になりやすい。読まれない程度にとどめよう。また、ジャンプ直後やバックステップ中でも出せるので、空中停止時間の少ない弱でパワーゲージためにも使える。

●悲猿憎

バック出しつつ、前斜め上方に蹴りを繰り出す技。弱、強共に攻撃発生は同じで、攻撃判定発生直前まで無敵、その後も少しの間は足元以外のやられ判定が無い。弱は発生直後の攻撃判定が小さいものの、ヒットすれば必ずダウンを奪える。強は2段技なので地上の相手に対してはよほど間合いが近くないと2段目がヒットせず、ダウンを奪えない。だが、発生直後の攻撃判定が大きいので、少し引き付けて出すことで強力な対空技になる。

## 真！超絶竜巻真空斬

| Dm:40×3 | C.Dm:40 | Stn:0 | G.C:8×3 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



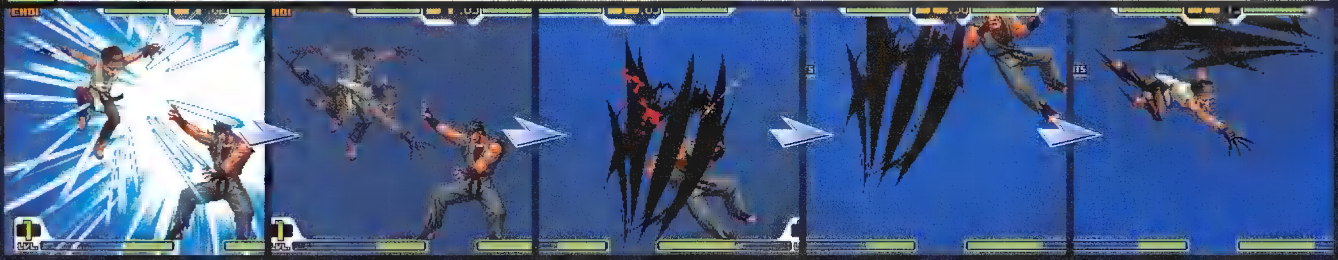
## 鳳凰脚

| Dm:9+1111+20×2 | C.Dm:0、1、20 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|




## EXCEED 杓死

| Dm:56×7 | C.Dm:64 | Stn:0 | G.C:16×7 | Gd:立 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



●回転飛猿斬

小さく身を縮め、回転しながら前進する技。ヒットorガードさせた後は、相手の体を回転しながら駆け上がる。その後弱は奥に、強は手前に跳ね、その後飛翔脚を出すことが可能。弱よりも強の方が移動距離が長く、出始めに少しだけ無敵がある。ケズリダメージは大きいもののガードキャンセルされやすく、ヒット後の状況も良くないので使い道は少ない。

●奇襲飛猿突き

両手を前に突き出しながら、小さくジャンプしつつ突進する、回転飛猿斬中に出せる追加入力技。弱はジャンプが小さく、移動距離は短い。強は大きくジャンプしつつかなりの距離を移動するので、地を這う飛び道具をかわしつつ攻撃できる。

めり込むように当てたり、GCフロントステップされると反撃は必至。先端を当てるようにして使おう。

●真！超絶竜巻真空斬

巨大な竜巻を発生させて敵を打ち上げる技。レバー左右である程度移動でき、最大3ヒットする。出始めに長い無敵はあるが、それ以上に発生が遅く、スキも大きいので使いにくい。一応画面端かつ空中の相手に対しては、竜巻疾風斬の1段目からスーパーキャンセルして出せば連続ヒットする。

●鳳凰脚

ロック系突進乱舞技。弱と強の違いは突進距離のみ。弱は画面2分の1程度、強は画面5分の4程度突進する。出始めに無敵が少しあるものの、攻撃判定発生と同時に無くなるので、割り込みには使いにくい。早い攻撃発生とその突進力を活かし、連続技や反撃に使おう。また、突進姿勢が低いので、中空を飛ぶ飛び道具をくぐって反撃できる。突進距離の長い強をメインに使っていこう。ガードされた後は、チョイが転倒して膨大なスキを作ってしまうので、大きな反撃を受けやすい。

●杓死

画面から姿を消し、爪で引っかきつつ7回攻撃するEXCEED。攻撃は中段でランダムに出現する上、めくりになったりするので、すべてガードするのはかなり難しい。発生した瞬間に無敵はあるが、攻撃するときはやられ判定がある。



# RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ

極限流空手を継承し、現在は師範を務める空手家。性能の高い技は近～中間距離で活きてくる。攻めの駒が少ないため、弱虎砲を軸に防御的な戦法で闘おう。

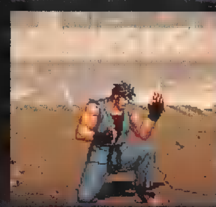
### フェイスパターン



### A・Cボタンカラー



### B・Dボタンカラー



### フロントステップ



### バックステップ



### 挑発



### 投げ抜け



### 通常投げ失敗



### ガード




### 受け身



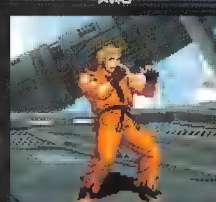
### ガードクラッシュ



### きりもみやられ



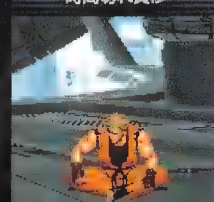
### 気絶



### ケズられ負け



### 時間切れ負け



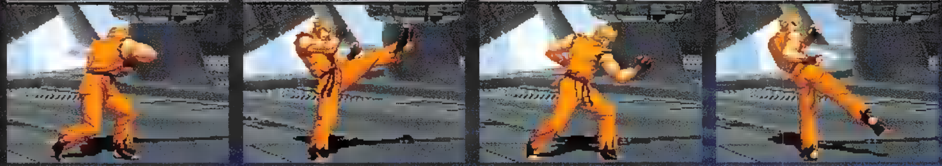
### 登場シーン



### 勝利ポーズ



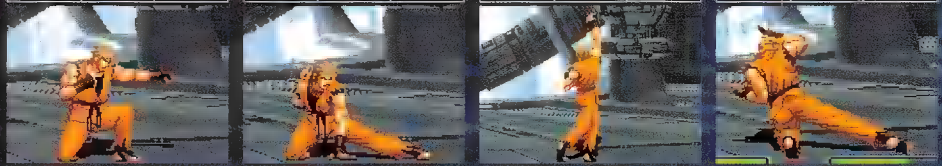
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:7 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連 | Dm:17 C.Dm:18 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:8 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:22 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |



**地上通常技**

しゃがみC、近距離立ちC共に全通常技の中でトップクラスの攻撃発生の早さを誇る。相手の連係への割り込みやGCフロントステップから出す技として最適だ。近距離立ちCはキャンセル受け付け時間が長く、連続技で活躍する。しゃがみCは早めに出せば対空にもなるぞ。遠距離立ちBは攻撃発生はやや遅めだが、スキが小さくリーチが長い。攻撃判定が強めの遠距離立ちCとともにけん制の軸になる。しゃがみDは攻撃発生が遅くてスキも大きいがダウンを奪える。

**ジャンプ通常技**

ジャンプCは近距離での跳び込みに使う。めくり性能も多少あるぞ。ジャンプDは先端を当てるような跳び込みが強力。垂直ジャンプDは上から振り下ろすため、空対空のけん制で使おう。

**投げ技／特殊技／その他**

AB投げは受け身を取られないので使用頻度が高い。

➡+Aは強攻撃から連続ヒットするがキャンセルできないのが難点。単発で使用すれば中段攻撃になるので、ガード崩しに使おう。➡+B、↘+Bは攻撃判定の弱い技だが、腕の部分にガードポイントが有り、相手の攻撃を受け止めたときだけ必殺技でキャンセル可能だ。↘+Bの方が技のモーションが短いため、攻撃を受け止められる時間も短い。

**谷落とし**

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



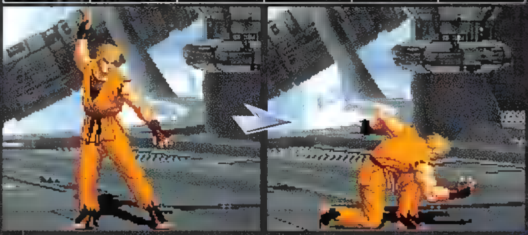
**ガードキャンセル攻撃**

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



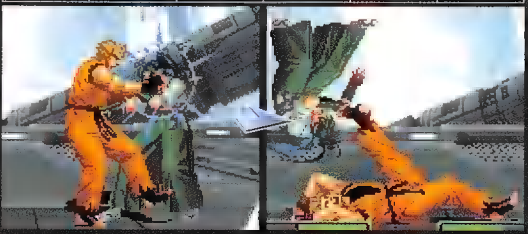
**氷柱割り**

| Dm:20(14) | C.Dm:26(20) | Stn:19(14) | G.C:16(7) | Gd:立(立／屈) | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



**巴投げ**

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



**上段受け**

| Dm:× | C.Dm:× | Stn:× |
|---|---|---|
| G.C:× | Gd:× | Cn:※ |



※相手の攻撃を受けたときのみ必。

**下段受け**

| Dm:× | C.Dm:× | Stn:× |
|---|---|---|
| G.C:× | Gd:× | Cn:※ |



※相手の攻撃を受けたときのみ必。

## 必殺技 虎煌拳

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20・20 | C.Dm:24・24 | Stn:16・20 |
| G.C:16・20 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



## 必殺技 虎咆

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20・16×2 | C.Dm:20・15 | Stn:11 |
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:ど/SC・ど/SC※ |



※1段目のみSC可能

## 必殺技 雷神刹

| | | |
|---|---|---|
| Dm:24・26 | C.Dm:28・30 | Stn:22・24 |
| G.C:22・24 | Gd:立 | Cn:ど |



## 必殺技 虎咆疾風拳

| | | |
|---|---|---|
| Dm:14×2 | C.Dm:17 | Stn:0 |
| G.C:7×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |



## 必殺技 暫烈拳

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:[illegible] | C.Dm:0、1、16 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |




※画像は右側から発動 - 連打 - フィニッシュの順

## 必殺技 飛燕疾風脚

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:15×2・16×3 | C.Dm:18・20 | Stn:12×2・11×3 | G.C:12×2・11×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど |




●虎煌拳

前方に衝撃波を放つ射程の短い飛び道具。攻撃判定が上下に広く、弱強ともに通常技から連続技になる。弱の先端を当てるようにすればガードされても五分になり、けん制に役立つ。とはいうものの、基本的にスキの大きさが目立つため、使い勝手はあまりよくない。なお、弱を画面端かつ空中(低め)でヒットさせれば、しゃがみCなどで一応追撃可能だ。

●虎咆

上昇しつつアッパーを繰り出す技。弱強ともに攻撃発生後まで打撃に対して無敵なので、見た目通りに対空技として活躍する。弱はヒットすれば必ずダウンを奪えるので、地上戦や連係への割り込みや起き上がりなどにも重宝する。一方の強は2ヒット技で、地上ヒット時だと間合いによっては2段目が空振りし、ダウンを奪えないことがあるのが難点。よって、1段目にスーパーキャンセルをかけて連続技に使うといい。

●雷神刹

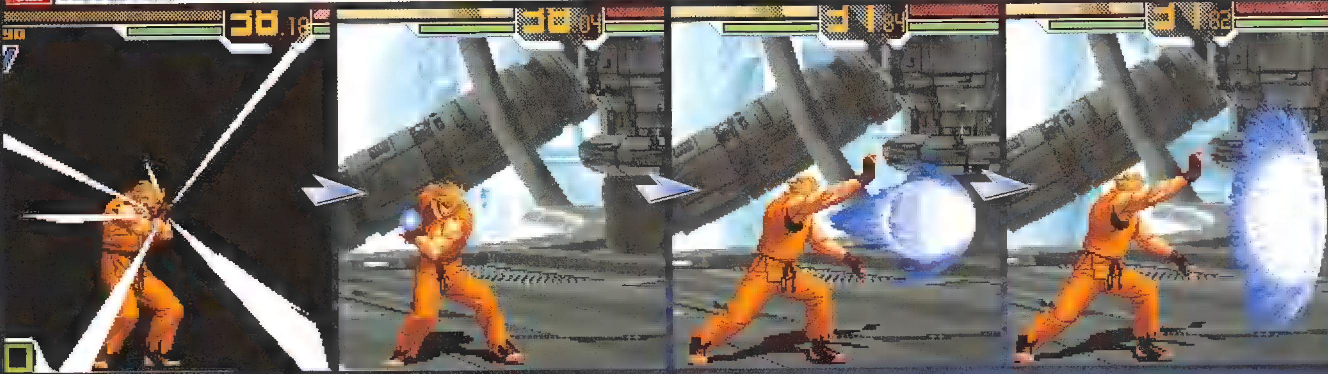
前方に跳び上がりつつ、手刀で攻撃する技。しゃがみガード不能技で、ヒット時は受け身不能のダウンを奪える。ガードされるとやや不利な状態で、GCフロントステップからの反撃を受けやすいが、手刀の先端部分の攻撃判定が強く、相手の足払いなどの上から攻撃できるのが特徴。弱と強では移動距離が違い、弱の方が短い。相手のけん制技に合わせるようにして中間距離で弱を使っていこう。

●虎咆疾風拳

後方へ大きく体を反らした後、拳を突き出しつつ前進する技。最も後方へ反らした瞬間と攻撃中に腰から上にガードポイントがある。弱の方が攻撃発生が早く、ヒット時は地上のけぞりに。強はヒット時にダウンを奪える。また、弱強ともに2段目の攻撃発生後は打撃無敵状態になっているため、いったんガードさせてしまえばGCフロントステップをされても反撃としてくらうのは投げ技だけ。相手がコマンド投げを持っていない場合は、投げ抜けを入力しておけば安全だ。ガードされると若干不利な状態になるが、ほとんど反撃を受けないけん制技の存在は、あまりにも大きい。

超必殺技 覇王翔吼拳

| Dm:54 | C.Dm:59 | Stn:8 | G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 龍虎乱舞

| Dm:0+1x12+29x2 | C.Dm:0, 1, 29 | Stn:8, 0, 0 | G.C:8, 0, 0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



EXCEED 天地覇煌拳

| Dm:50 | C.Dm:59 | Stn:240 | G.C:40 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



●暫烈拳

正面に無数のパンチを繰り出し、ヒット時は相手をロックして12発のパンチを高速でたたき込む。12発目は弱がストレート、強はアッパー。弱は受け身不能のダウンを奪える。弱強ともに攻撃発生が同じで、パンチを繰り出す前の構え中にガードポイントがある。また、密着の強攻撃から連続技になる。

●飛燕疾風脚

跳び蹴りで突進する技。弱は最初の跳び蹴り部分と伸ばした蹴りで2ヒットし、強はさらに逆の足で回し蹴りを放つ3ヒット技だ。弱の方が攻撃発生は早いが、どちらも膝蹴り部分は弱攻撃から連続ヒットする。ただし、弱は2ヒット目でダウンを奪えるのに対し、強は3ヒット目が当たらないとダウンを奪えない。しゃがみ状態の相手には、弱は一部のキャラ、強はほとんどのキャラに2ヒット目が当たらないので注意。空振りするとスキが目立ち、連続技以外では使い道が少ない。

●覇王翔吼拳

巨大な気弾を前方へ飛ばす飛び道具。弱と強の違いは攻撃発生と気弾の速度に見られ、弱は攻撃発生が早いが速度が遅く、強は攻撃発生が遅くて速度が速い。また、飛び道具系必殺技はもちろん、リュウの真空波動拳など一部の超必殺技をも打ち消しつつ進む特徴がある。出始めの無敵時間はほとんど無く、相手に当てないとスキが目立つため、強攻撃からの連続技で弱を使うか、相手の飛び道具に合わせて強を使おう。

●龍虎乱舞

前方に突進し、ヒット時に無数の打撃をたたき込む。弱、強ともに出始めの無敵時間は短いが、突進中は上半身無敵で飛び道具などを抜けられる。弱は攻撃発生が早く、強は画面端まで届くのが特徴。ガードされるとスキが大きいため、弱を連続技に使うといい。

●天地覇煌拳

こん身の正拳を繰り出す技。弱攻撃から連続ヒットするほど攻撃発生が早く、無敵時間も攻撃発生後まであるため、あらゆる局面で活躍する。ヒット時は相手を吹っ飛ばして気絶させる。単体での威力は超必殺技並みだが、気絶中の相手に追撃すれば総ダメージは大きめ。なお、気絶は回復されるので追撃は早めにしよう。

# KASUMI TODOH 藤堂 香澄



消息不明の父を捜して旅を続ける、藤堂流古武術の継承者。相手の攻撃を受け流しつつダメージを与える技を多く持っており、まさに柔よく剛を制す闘い方が求められるキャラだ。辛抱強く立ち回ろう。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



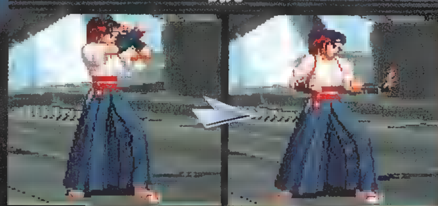
フロントステップ



バックステップ



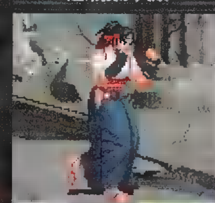
挑発



投げ抜け

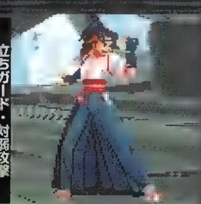


通常投げ失敗

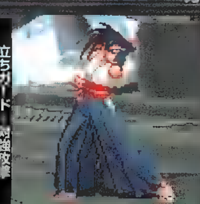


ガード

立ちガード・対弱攻撃



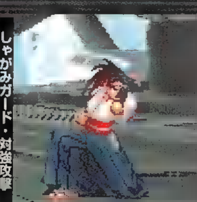
立ちガード・対強攻撃



しゃがみガード・対弱攻撃



しゃがみガード・対強攻撃



受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



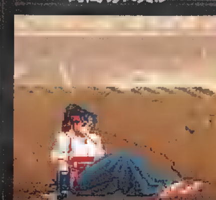
気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ

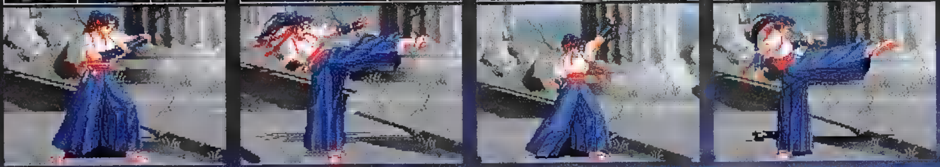
Bボタン



Cボタン



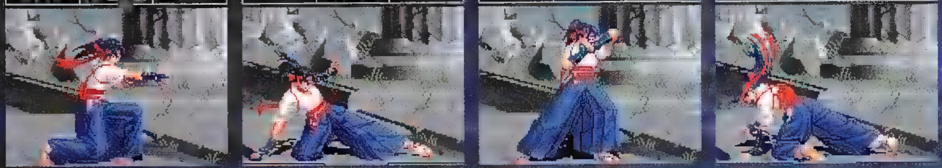
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 |



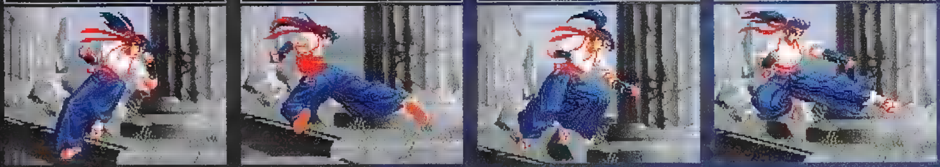
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |



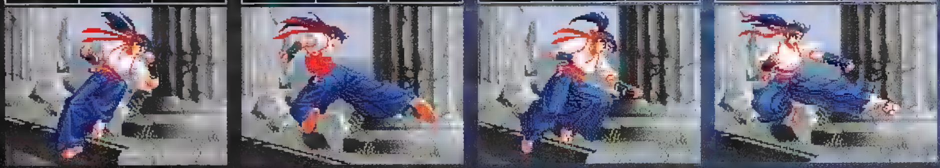
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連 | Dm:17 C.Dm:18 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:28 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:必 |



### 地上通常技

近距離立ちAとしゃがみAは発生が早く、ジャンプ攻撃からのつなぎに重宝する。また、しゃがみBはヒット後に五分の状態となり、密着状態ならヒット後に不知火がほぼ確実に決まる（詳細は対戦攻略ページを参照）。フロントステップから攻めるときの主力だ。

一方、守りの面ではしゃがみCが対空として強力。発生は遅いものの判定は強いので、早めに出して置いておくような感覚で使おう。[illegible]相手が大きなスキを見せたときは、近距離立ちC→➡+A→弱[illegible]→追撃を決められれば理想的だ。

### ジャンプ通常技

跳び込みのメインはジャンプD。発生は少し遅いが、打点を低くして通常技を潰したり、リーチの長さを活かして空対空に使ったりと、さまざまな使い方ができる。また、ジャンプBは発生が早いので空対空に使っていける。

### 投げ技／特殊技／その他

CD投げは相手に受け身を取られないので、その後フロントステップからの大ジャンプなどで起き攻めが可能。通常投げはこちらをメインに使おう。

➡+Aは主に連続技のつなぎに使用する。2段目は中段攻撃だが、1段目の時点で相手に悟られやすいので、ガードを崩す手段としては使いにくい。

#### 巻き上げ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 合気投げ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 肘当て

| Dm:14(11)×2 | C.Dm:18(13) | Stn:14(11)×2 | G.C:11(7)×2 | Gd:立／屈→立／屈 | Cn:×(必) |
|---|---|---|---|---|---|



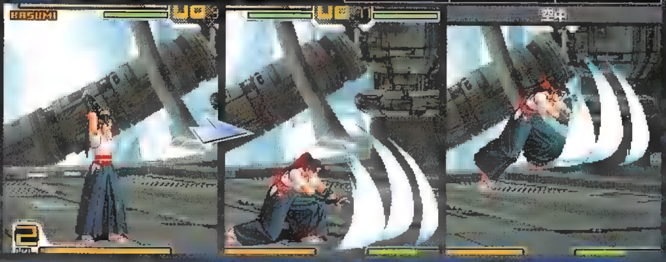
### 必殺技 白山桃

| Dm:16×2 | C.Dm:20 | Stn:14×2 | G.C:14×2 | Gd:立/屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



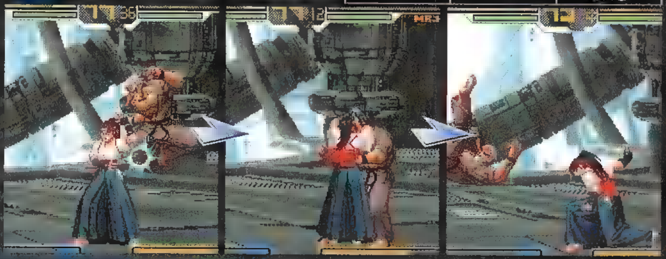

### 必殺技 重ね当て

| Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:13・16 |
|---|---|---|
| G.C:13・16 | Gd:立/屈 | Cn:— |



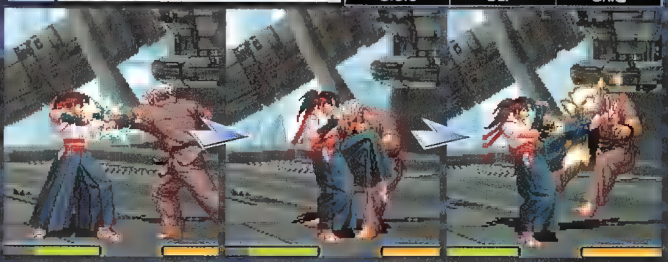

### 必殺技 滅身無投

| Dm:30 | C.Dm:30 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:— | Cn:ど |



### 必殺技 殺掌陰蹴

| Dm:34 | C.Dm:34 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:— | Cn:ど |



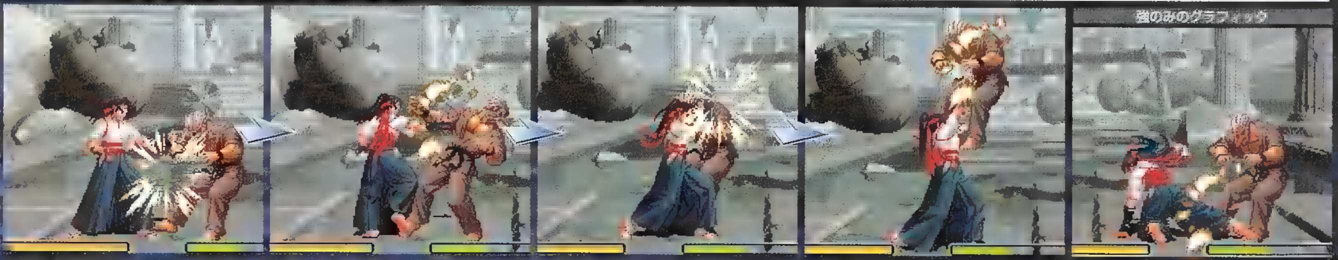
### 必殺技 半身・諸手返し

| Dm:34 | C.Dm:34 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:— | Cn:ど |



### 必殺技 竜巻槌打

| Dm:11×4 | C.Dm:13 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:G不 | Cn:ど/SC |
|---|---|---|---|---|---|




**●白山桃**

拳を突き上げて吹き飛ばす打撃技。弱は発生が早く、その場で拳を突き上げる。強は発生が遅く、踏み込んでから拳を突き上げる。どちらも発生から少し経過した後に、ガードポイント（以下GP）が一定期間ある。弱はGP発生まで対打撃無敵で、頭上から腰までの攻撃に対応。GPが切れると攻撃発生まで上半身無敵。強はGP発生まで無防備で、顔からヒザまでの攻撃に対応。GPが切れてから攻撃発生まで下半身無敵だ。

**●重ね当て**

自分の近くに衝撃波を発生させる飛び道具で、空中でも出せる。地上版は、弱の方が少しだけ発生が早い。また、射程が長い代わりに、上の方に攻撃判定が無い。逆に、強はリーチが少し短い代わりに、高めに攻撃判定がある。中空を飛ぶ飛び道具との相殺を狙うときは、弱だと相殺しない場合があるので注意しよう。

空中版は、弱、強共に発生&攻撃判定は同じ。違いは技後の空中停止時間で、弱より強の方が長い。なお、空中版はジャンプ慣性の影響を受けるため、昇りジャンプ直後に出すと少し浮き直す。

**●滅身無投**

相手の技を受け止め、後ろに受け流しつつ投げる当て身技。決まった後は受け身不能で、当て身できる攻撃は、ジャンプ攻撃と攻撃位置の高い必殺技。当て身判定の発生は早いが、発生直後ではないので、起き上がりに重ねられた攻撃を当て身できない。

**●殺掌陰蹴**

相手の技を受け止め、斜め上前方に相手を蹴り飛ばす当て身技。当て身できる技は、攻撃位置の高い地上の通常技と特殊技。滅身無投同様、当て身判定の発生は早めだが、コマンド入力直後には無い。また、決まった後は受け身を取られてしまう。

**●半身・諸手返し**

相手の技を受け止め、両手で相手を担いで後方に投げる当て身技。弱、強の違いは無く、当て身できる技は、攻撃位置の低い打撃と下段攻撃。当て身判定の持続時間はかなり長いが、前述の当て身技より当て身判定発生が遅い上、外れたときのスキも大きい。なお、決まった後は受け身は不能だ。

必殺技 扇滄流し(せんこうながし)

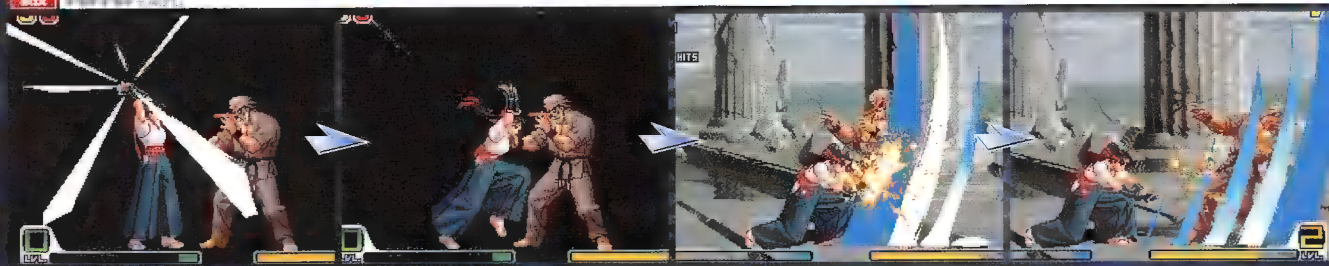
[illegible]+AorC(3回[illegible]入力)

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:10+?+10+14 | C.Dm:12、12、16 | Stn:8×2、9、11 | G.C:4×2、2、2 | Gd:立/屈 | Cn:ど、−、− |



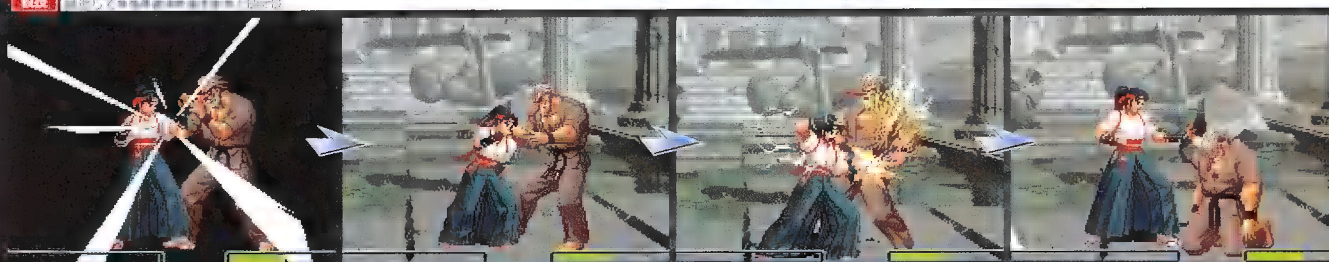
超必殺技 超重ね当て

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:36×5・36×7 | C.Dm:45・45 | Stn:0 | G.C:4[illegible] | Gd:立/屈 | Cn:− |



超必殺技 不知火

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:72 | C.Dm:72 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |



EXCEED 心眼・葛落とし(かずらおとし)

[illegible]+AC同時押し

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:75×2 | C.Dm:75 | Stn:[illegible] | G.C:0 | Gd:− | Cn:− |



●竜巻槍打

手刀から始まる打撃をたたき込み、白山桃で突き上げるガード不能の打撃技。投げの成立する条件を満たしていないと発生しない。連続技に組み込むことができ、技後は追撃もできる。弱と強で投げのモーションは多少違うが、ダメージは同じ。違いは発生と相手の吹き飛び方で、弱は若干発生が早く、技後は高く手前に吹っ飛ぶ。一方、強は発生が遅く、低く遠くに飛ぶ。弱超重ね当てで追撃するなら、弱を使おう。

●扇滄流し(せんこうながし)

前進しながら、手刀→突き上げ→ひじ打ち→蹴りと4発の打撃をたたき込む技。初段は突き上げまでの2段技で、連続入力することで蹴りまで派生する。ガードキャンセルされやすく、どこで止めても硬直が長いがダメージは高いので、反撃などに使っていこう。

●超重ね当て

重ね当ての強化版で、高さのある大きな衝撃波を繰り出す飛び道具。弱は発生が早く、連続技に組み込める。ただし、飛距離は画面半分程度と短い。一方強は発生が遅いが、飛距離は1画面分と長い。また、発生の瞬間に無敵は無いので、つぶされるとパワーゲージを無駄に使ってしまうが、画面暗転後は少しだけ無敵があり、暗転すれば衝撃波は必ず発生する。

また、特殊な性質として、相手の飛び道具をくらいながら衝撃波を発生させると、その衝撃波に対して相手はガードポーズを取れないため、ガード不能になる。

●不知火

超必殺技のコマンド投げ。成立後、相手の腹部を強打し、受け身不能のダウンを奪う。コマンド完成と同時に投げ判定が発生するので、起き上がりなどに使っていける。また、弱攻撃から連続技にもなるので、跳び込みからの連続技として最適だ。

●心眼・葛落とし(かずらおとし)

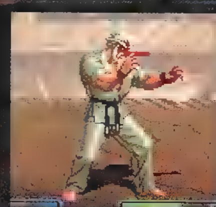
当て身技のEXCEED。当て身が成立すると、相手を背負いつつ後頭部からたたき付ける。ダメージが大きく、飛び道具以外のほぼすべての技を当て身できる。コマンド完成後、一瞬無敵になった直後に当て身の判定が発生するので、起き上がりに重ねられた打撃は当て身できるが、無敵中にスカってしまう場合がある。



# Mr.カラテ

**生きながら伝説となった不敗の格闘家、Mr.カラテ。飛び道具に対空、突進技に移動投げと攻守に亘ってバランス良く必殺技を持っている。それだけでなく、強飛燕疾風脚を絡めた連続技の威力は、まさに「不敗」の名にふさわしい威力を誇る。**


フェイスパターン


A・Cボタンカラー


B・Dボタンカラー


フロントステップ


挑発


バックステップ


投げ抜け


通常投げ失敗

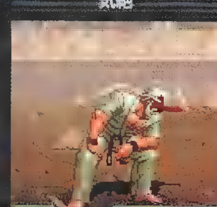


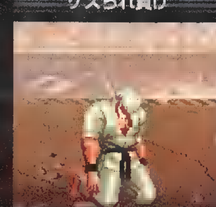
ガード

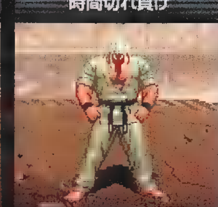

受け身


ガードクラッシュ


きりもみやられ


気絶


ケズられ負け


時間切れ負け

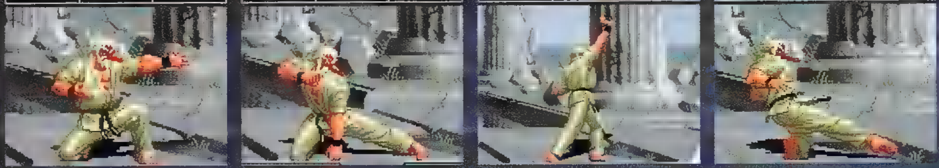

登場シーン



勝利ポーズ

| | | Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Aボタン | 8 | 9 | 8 | 8 | 立／屈 | 連特必 |
| 近距離立ち攻撃 | Bボタン | 8 | 9 | 8 | 8 | 立／屈 | 連特必 |
| 近距離立ち攻撃 | Cボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立／屈 | 特必 |
| 近距離立ち攻撃 | Dボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立／屈 | × |
| 遠距離立ち攻撃 | Aボタン | 9 | 10 | 9 | 9 | 立／屈 | 連 |
| 遠距離立ち攻撃 | Bボタン | 9 | 10 | 9 | 9 | 立／屈 | 連 |
| 遠距離立ち攻撃 | Cボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立／屈 | × |
| 遠距離立ち攻撃 | Dボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立／屈 | × |
| しゃがみ攻撃 | Aボタン | 8 | 10 | 8 | 8 | 立／屈 | 連特必 |
| しゃがみ攻撃 | Bボタン | 8 | 9 | 8 | 8 | 屈 | 連特必 |
| しゃがみ攻撃 | Cボタン | 17 | 18 | 16 | 16 | 立／屈 | 特必 |
| しゃがみ攻撃 | Dボタン | 20 | 30 | 17 | 16 | 屈 | 特必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Aボタン | 9 | 10 | 9 | 9 | 立 | × |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Bボタン | 9 | 10 | 9 | 9 | 立 | × |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Cボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立 | × |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立 | × |
| 斜めジャンプ攻撃 | Aボタン | 9 | 10 | 9 | 9 | 立 | × |
| 斜めジャンプ攻撃 | Bボタン | 9 | 10 | 9 | 9 | 立 | × |
| 斜めジャンプ攻撃 | Cボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立 | × |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dボタン | 18 | 28 | 17 | 16 | 立 | × |







### 地上通常技

遠距離立ちB、遠距離立ちCはけん制に使う。前者は上方向に強く、ジャンプ防止も兼ねている。後者は判定が強いので、中間距離で置くように出そう。これに加え、ダウンを奪えるしゃがみDも使っていく。スキこそやや大きいものの、リーチが長く判定も強いので、空キャンセルも交ぜて使おう。

近距離ではしゃがみAを連続技の中継に。しゃがみBは下段なので、ガード崩しや連続技の始動に有効。しゃがみCは連続技に使うほか、早めに出せば対空にもなる。近距離立ちCは攻撃発生が早いので、GCフロントステップ後の攻撃や連続技のつなぎに効果的だ。近距離立ちDは真上への対空に使える。

### ジャンプ通常技

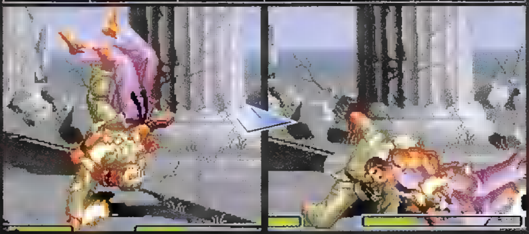
対空にはめくりを狙えるジャンプB、Dがオススメ。Dは正面から飛び込む場合、先端を当てるように出すと有効だ。

### 投げ技／特殊技／その他

通常投げはどちらも受け身を取られず、起き攻めが可能。CD投げは、相手が逆を向いた状態でダウンすることも覚えておこう。→＋Aは主に連続技用で、単体使用時（空振キャンセル含む）のみダウンを奪える。→＋Bは単体使用時のみ中段攻撃で、必殺技のみでキャンセル可能。←＋Aは攻撃時に通常の飛び道具をかき消せるぞ。

#### 大外刈り

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 7×3 | 7 | 0 | 0 | 投 | × |



#### ガードキャンセル攻撃

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 立／屈 | × |



#### 鬼手

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 20(11) | 24(16) | 16(11) | 11(7) | 立／屈 | 必 |



#### 一本背負い

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 24 | 0 | 0 | 投 | × |



#### [illegible]落とし

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 30 | 20 | 16 | 立／屈 | × |



#### 瓦割り

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 18(11) | 22(16) | 16(11) | 11(7) | 立(立／屈) | 超(必) |



**必殺技** 虎煌拳

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:11 |
| --- | --- | --- |
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技** 虎咆

| Dm:20 | C.Dm:29 | Stn:11・12 |
| --- | --- | --- |
| G.C:11・12 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技** 猛虎 無頼岩

| Dm:32 | C.Dm:35 | Stn:20 |
| --- | --- | --- |
| G.C:20 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |



**必殺技** 暫烈拳

| Dm:0+1×11+14 | C.Dm:0, 1, 14 | Stn:0 |
| --- | --- | --- |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |



**必殺技** 翔乱脚

| Dm:1×6+16 | C.Dm:1, 16 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |



**必殺技** 飛燕疾風脚

| Dm:22・12×2 | C.Dm:26・14 | Stn:11・0 | G.C:11・0 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

強のみの動作



●虎煌拳

片腕から気弾を放つ飛び道具。弱と強で弾速と発生が違い、弱は発生が早いが弾速は遅め。強は発生が若干遅いものの、弾速は速い。攻撃位置が高めなので、空中に居る相手に引っかかりやすい。遠距離で空キャンセルを交ぜつつ撃ったり、通常技をガードされたときのフォローに使おう。しかし、読まれると大ジャンプから反撃されるので、多用し過ぎないように。

●虎咆

空中へ上昇しつつアッパーを出す技で、上昇する高さは弱より強の方が大きい。ヒット時はダウンを奪える上、発生が早いので弱攻撃から連続技になる。無敵時間は無いので、起き上がりや割り込みには使いづらい。しかし、攻撃判定が大きいので、早出しすれば対空技として高い効果を発揮する。また、中間距離で置くように出せば対地の技としても機能する。

●猛虎 無頼岩

構えつつ片手を前に出し、反対の手で三段突きを繰り出す。片手を前に出している間に、打点の高い攻撃を受け流せるガードポイントがある。無敵時間は無く、ガードポイントが発生するまでに時間が掛かるので、起き上がりには使えない。また、ガードされた際のスキも大きい。どこキャン、スーパーキャンセル対応技だが有用な使い道は特に無い。しかし、威力が非常に高いので強飛燕疾風脚後の追撃として使える。これは、パワーゲージが無いときの最大威力の追撃になるぞ。

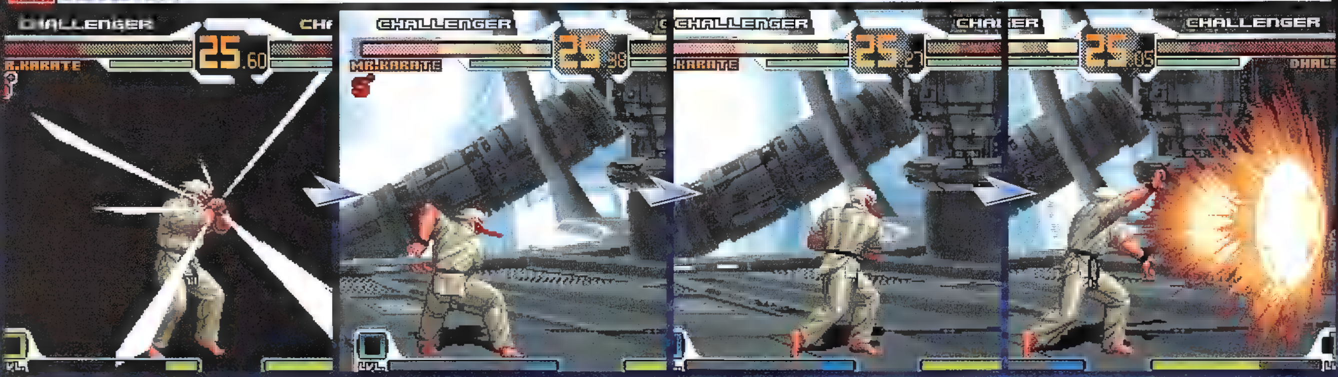
●暫烈拳

連続突きの後、アッパーをたたき込む技。攻撃判定が弱いので連続技専用。弱なら弱攻撃から連続ヒットするほか、弱強共に強飛燕疾風脚ヒット後の追撃に使える。

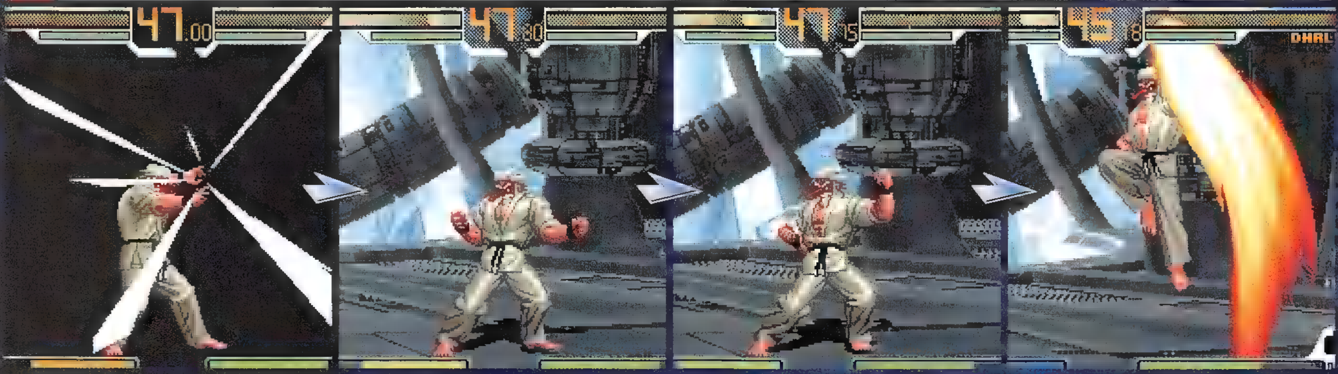
●翔乱脚

走って相手をつかみ、頭部に連続ヒザ蹴り～跳び蹴りを決める移動投げ。走り中はしゃがみBなど足元を攻撃する攻撃を避けられるが、地を這う飛び道具はくらってしまう。また、相手に接近してからつかむまでに多少時間が掛かることも覚えておこう。ボタンによる弱強の違いは移動距離で、弱は画面の3分の2ほど、強は画面の端から端まで進む。主に接近戦でのガード崩しや、立ち回りでの中間距離からの奇襲として使ってもいい。

| 超必殺技 覇王至高拳 | Dm:54 | C.Dm:59 | Stn:8 | G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|---|




| 超必殺技 極限虎砲 | Dm:31×2+14×5 | C.Dm:34、16 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|---|



| EXCEED 超覇王至高拳 | Dm:46×3 | C.Dm:52 | Stn:0 | G.C:20×3 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|---|




●飛燕疾風脚

真横に突進しつつ跳び蹴りを出す。弱は1発のみ蹴りを出し、突進距離は画面の3分の2程度。強は2段蹴りを出す技で、約1画面分突進する。強の2段目ヒット時は吹っ飛んだ相手に追撃ができ、ガードされた際の硬直は小さい。主に連続技として強を使っていこう。また、地を這う飛び道具の上を越えることもできるので、遠距離からいきなり出すのも有効。強をGCフロントステップから反撃してくる相手には弱を交ぜて的を絞らせにくくすることで、反撃を受けにくくできる。

●覇王至高拳

身を屈めつつタメを作った後、巨大な気弾を放つ。飛び道具を貫通する性質を持ち、ボタンを押し続けると、タメ動作を継続するので発射のタイミングを遅らせられる。弱強によって弾速に違いがあり、弱は遅く、強はかなり速い。出始めから完全無敵だが発生前には切れてしまうのが難点。遠距離からの読み込みや、飛び道具に合わせて、先読み気味に出そう。

●極限虎砲

ボディを繰り出した後、上昇しつつ気を込めたアッパーを放つ。攻撃発生はやや遅いものの、出始めに長い無敵時間があるため、対空や割り込みに使っていける。また、強飛燕疾風脚後の追撃といった連続技の締めなど、多岐の使用目的に対応したMr.カラテの主力技だ。

●超覇王至高拳

覇王至高拳を連続で三発繰り出すEXCEED。弾速は強覇王至高拳と同じく速い上に、相手の飛び道具を貫通していく。また、ボタン押しっぱなしで発射のタイミングをある程度の任意調節が可能だ。出始めに長い無敵時間があり、ためずに出した場合は無敵時間が切れる前に攻撃判定が発生する。ただ、攻撃発生は覇王至高拳よりわずかに早いものの、地上の連続技には組み込めないので覚えておこう。主な使い方としては、強飛燕疾風脚後の追撃、相手の飛び道具に合わせる、早出しの対空、割り込みなど。1試合に1回しか使えないので、確実に決まる状況で使おう。

アースクェイク

# EARTHQUAKE

我流忍術を使う、盗賊団の親分。巨体に似合わず、忍者ならではの変幻自在の戦法が可能。攻撃判定の強い技がそろっているので、それをどう活かすかが腕の見せどころだ。ただし、受け身に回るとやや厳しい。



フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



挑発



バックステップ



投げ抜け



通常投げ失敗



ガード

立ちガード・対弱攻撃

立ちガード・対強攻撃

しゃがみガード・対弱攻撃

しゃがみガード・対強攻撃



受け身



ガードクラッシュ



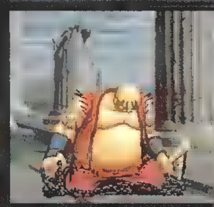

きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



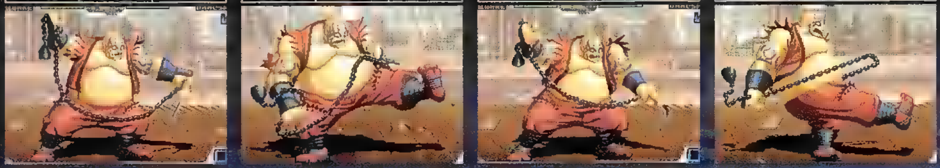
勝利ポーズ

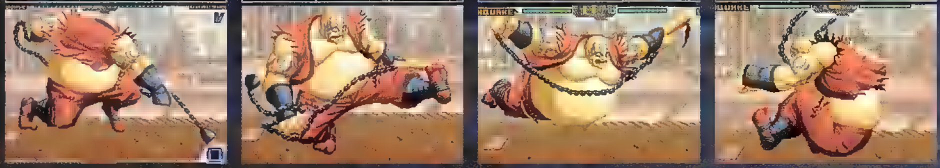


Bボタン

Cボタン

| | Aボタン | | | Bボタン | | | Cボタン | | | Dボタン | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:7 | C.Dm:8 | G.C:7 | Dm:7 | C.Dm:8 | G.C:7 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 |
| | Stn:7 | Gd:立／屈 | Cn:連必 | Stn:7 | Gd:立／屈 | Cn:連 | Stn:16 | Gd:立／屈 | Cn:必 | Stn:16 | Gd:立／屈 | Cn:必 |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:8 | C.Dm:9 | G.C:8 | Dm:8 | C.Dm:9 | G.C:8 | Dm:26 | C.Dm:34 | G.C:25 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 |
| | Stn:8 | Gd:立／屈 | Cn:連必 | Stn:8 | Gd:立／屈 | Cn:× | Stn:20 | Gd:立／屈 | Cn:× | Stn:16 | Gd:立／屈 | Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:7 | C.Dm:8 | G.C:7 | Dm:7 | C.Dm:8 | G.C:7 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 |
| | Stn:7 | Gd:屈 | Cn:連必 | Stn:7 | Gd:立／屈 | Cn:連 | Stn:16 | Gd:立／屈 | Cn:必 | Stn:16 | Gd:屈 | Cn:× |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:8 | C.Dm:9 | G.C:8 | Dm:8 | C.Dm:9 | G.C:8 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 |
| | Stn:8 | Gd:立 | Cn:× | Stn:8 | Gd:立 | Cn:× | Stn:16 | Gd:立 | Cn:× | Stn:16 | Gd:立 | Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:8 | C.Dm:9 | G.C:8 | Dm:8 | C.Dm:9 | G.C:8 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 | Dm:23 | C.Dm:31 | G.C:22 |
| | Stn:8 | Gd:立 | Cn:× | Stn:8 | Gd:立 | Cn:× | Stn:16 | Gd:立 | Cn:× | Stn:16 | Gd:立 | Cn:× |




### 地上通常技

遠距離立ちDは攻撃判定の持続時間が長く、スキも小さい優秀なけん制技だ。立ちAはキャンセルが掛かるので必殺技に連係させよう。しゃがみDはリーチの長い下段攻撃。相手をダウンさせられる上に、ガードさせれば有利な状態になるほどスキが小さい。しゃがみAは下段攻撃だ。近距離立ちCはヒットさせると大幅に有利な状態になり、目押しで遠距離立ちDなどにつなげられる。近距離立ちDは遠距離立ちDと見た目は一緒だが、キャンセルが可能でガードさせた後も有利。また、通常技の中で最も攻撃発生が早い。ただ、近距離技の認識間合いが狭く、同キャラ戦では密着状態でも遠距離立ちDになる。

### ジャンプ通常技

ジャンプDは下方向の攻撃判定が非常に強く、めくりにも使える跳び込みの主力。ジャンプAはリーチの長さを活かして遠距離から跳び込むときに使用するほか、座高の高いキャラに昇りで使えば中段攻撃になる。ジャンプBは空対空で使いやすい。

### 投げ技／特殊技／その他

CD投げは受け身を取られない。ファットバーストを安定して出せるため重宝する。一方、AB投げは受け身を取られ、画面端で決めると受け身から投げで反撃されるので注意(打撃はくらわない)。

#### ゴウ・トゥ・ヘヴン

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



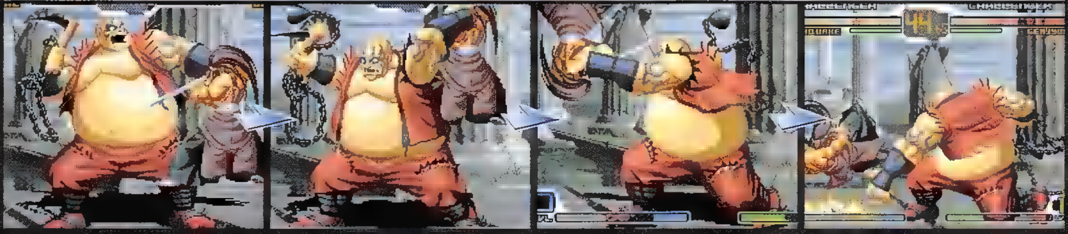
#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



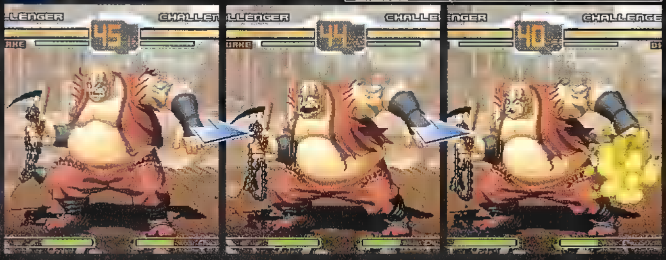
#### ファットバスター

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



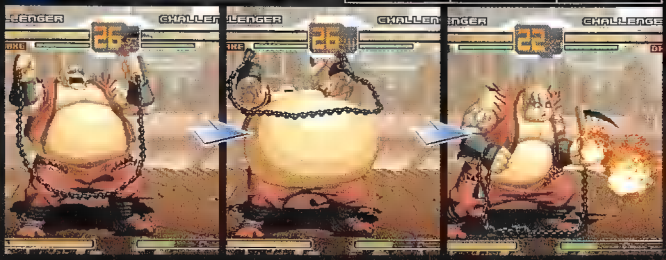
### 必殺技 ファットバースト

| Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:10·11 |
| --- | --- | --- |
| G.C:10·11 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



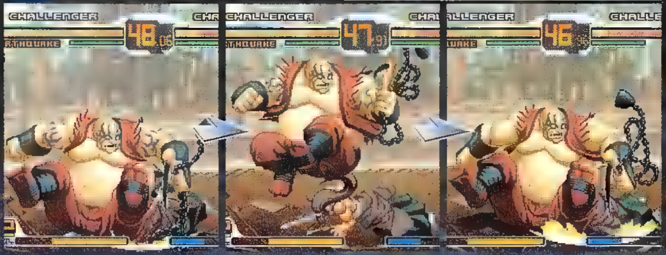
### 必殺技 ファットブレス

| Dm:24×1 | C.Dm:27 | Stn:16×1 |
| --- | --- | --- |
| G.C:16×1 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



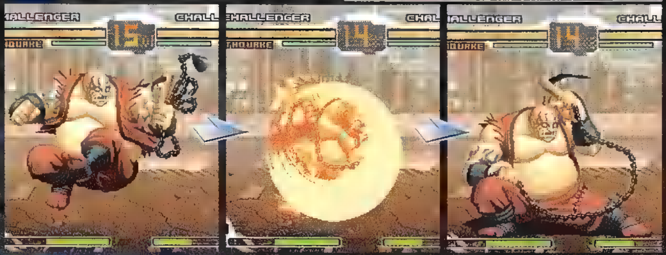
### 必殺技 ファットバウンド

| Dm:24 | C.Dm:28 | Stn:16 |
| --- | --- | --- |
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:— |



### 必殺技 チェーンソーダイブ

| Dm:18×3 | C.Dm:24 | Stn:11×3 |
| --- | --- | --- |
| G.C:11×3 | Gd:立／屈 | Cn:— |



### 必殺技 ファットチェーンソー

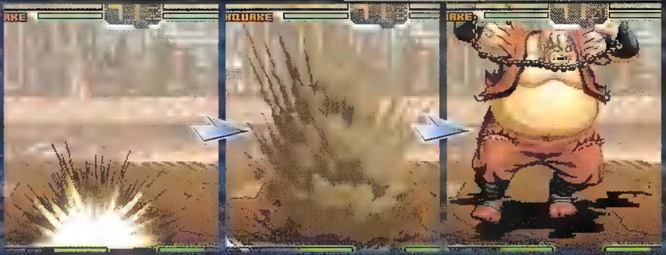
| Dm:24 | C.Dm:28 | Stn:12·13 | G.C:12·13 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

弱　強



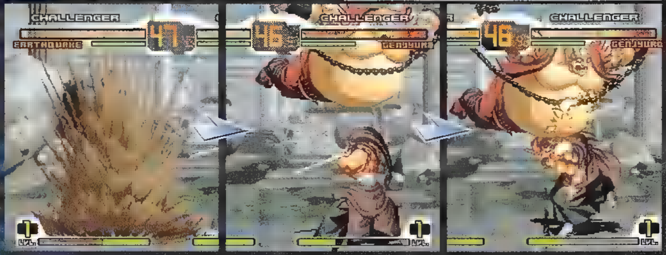
### 必殺技 ファットフェイク

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| --- | --- | --- |
| G.C:0 | Gd:— | Cn:ど |



### 必殺技 ファットレプリカアタック

| Dm:29 | C.Dm:36 | Stn:16 |
| --- | --- | --- |
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**●ファットバースト**

前方に屁を漂わせる飛び道具。屁は非常にゆっくり前進し、弱が画面3分の1、強が画面3分の2程度進むと消滅する。弱と強では弱の方が若干攻撃発生が早く、全体のモーションもコンパクトになっている。攻撃発生は遅いものの、一度出してしまえば盾にして攻められるため多用する技だ。なお、ファットブレス、ファットギルティー、ファットカーニバルを出すと、その瞬間に屁は消滅するので注意しよう。

**●ファットブレス**

口から炎を吹く技。実際には火の玉を連続で放射するようになっていて、弱は7発、強は12発と放射する数が違う。攻撃回数が多いので、ケズリダメージが大きく、重宝する技だ。また、弱はガードさせれば有利になり、強は不利な状態になる。ただしGCフロントステップをされると弱でも反撃を受けてしまうので注意。なお、炎は放射中に水平、斜め下、真下の3方向にレバーで角度を変えられ、さらに放射前に○or○or○(水平)、○or○(斜め下)、○or○or○(真下)を入れれば、最初の火の玉の発射方向も指定できる。

**●ファットバウンド**

空中からヒップアタックを見舞う技で、地面に到達するとバウンドしながら再び攻撃する。弱と強の違いはバウンドの回数で、弱は1回、強は2回跳ねる。この技は下方向への攻撃判定が非常に強く、無敵技以外ではほとんどつぶされないのが特徴。ただし、高い位置で初段を当てると、起き上がった相手の投げが確定してしまうので注意したい。また、バウンド後のヒップアタックは連続ガードになっていないため、初段をガードされると、バウンド前に割り込まれたりバックステップで逃げられることもある。基本的には弱を低めで使用するといい。

**●チェーンソーダイブ**

空中からファットチェーンソーで降下する技。弱は斜め60度、強は45度で突進し、ヒット、ガードを問わず技後は若干不利な状況になる。また、ファットチェーンソーとは違い、ヒットしても相手はダウンせず、多段ヒットする。ファットレプリカアタック後の選択肢の一つとしてたまに使うといいだろう。

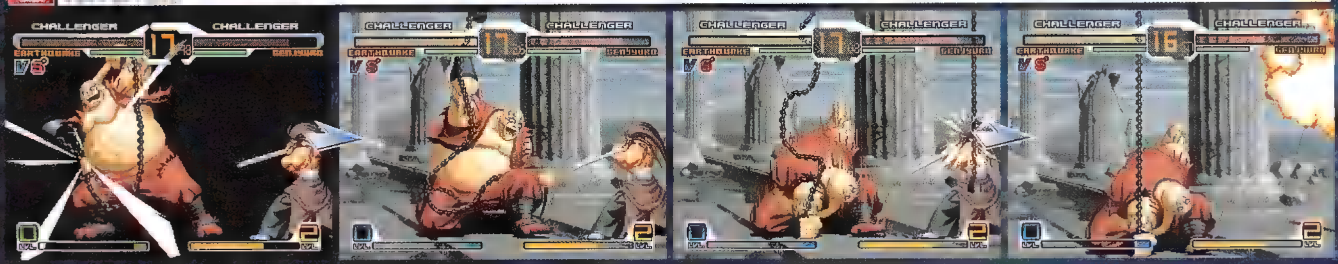
超必殺技 アースガッテム2003

| Dm:34×10 | C.Dm:40 | Stn:0 | G.C:8×10 | Gd:立／屈 | Cn:― |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 ファットギルティー

| Dm:0+72 | C.Dm:72 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:― |
|---|---|---|---|---|---|



EXCEED ファットカーニバル

| Dm:0+24×6+91 | C.Dm:0, 24, 91 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:― |
|---|---|---|---|---|---|



●ファットチェーンソー

回転しながら突進する技。強はいったん消えた後に突進し、弱より長距離移動する。弱強ともにヒット時はダウンを奪えるが、ガードされると不利な状況になる。攻撃発生が非常に早い弱を、連続技や割り込み、早めに出す対空技として活躍させよう。

●ファットフェイク

その場に消えて、一瞬後に出現する技。出した瞬間から姿を現すまで無敵状態で、その後は動作終了まで無防備だ。その名の通りファットレプリカアタックのフェイクとして相手の対空技を誘ったり、スピードの速い飛び道具を避ける手段としても使える。ただし、パワーゲージが増えない点に注意しよう。

●ファットレプリカアタック

その場で消えて、相手の頭上からボディープレスで攻撃する技。ボディープレス後は左右どちらかにバウンドし、着地前に空中必殺技を出すことが可能。技を出してから一瞬後に無敵状態になり、上空に出現する前にレバーでバウンド方向を指定できる。無敵対空技の無い相手や、飛び道具を読んで使うと効果的だ。

●アースガッテム2003

拳で相手を打ち上げ、ヒット時は鎖鎌を伸ばして攻撃する技。攻撃発生と同時に無敵時間が切れるため相打ちが多く、初段が高い位置で空中ヒットすると、鎖鎌が届かないこともある。弱と強の違いは無く、強攻撃から連続技になるくらいの攻撃発生だ。主に対空迎撃に使うが、攻撃発生が遅いため当てにくい。

●ファットギルティー

鎖鎌を画面外から相手の頭上に降ろす技で、中段判定。鎖鎌は自動的に相手を攻撃し、ヒット時は上方へ吊り上げて爆発させる。この技は出始めに非常に長い無敵時間があり攻撃発生後まで続くのが特徴だが、肝心の攻撃発生が非常に遅く、相手の行動を見てから当てるのは至難の業。遠距離戦のバクチ技だ。

●ファットカーニバル

その場で消えた後、ファットチェーンソーで突進する技。ヒット時は子分を呼び出して一緒に踊る。無敵時間は長いが、攻撃発生が遅いため当てにくい。またガードされると不利な状態になる。

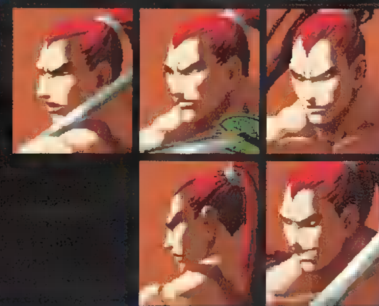
# GENJYURO KIBAGAMI

## 牙神 幻十郎

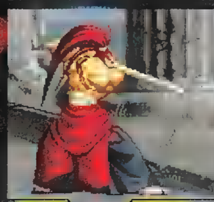


「侍魂」シリーズより参戦した、人を殺すことを何とも思わない孤高の人斬り。大振りな攻撃が多く細かいけん制などは不得意だが、一撃の破壊力は相当なもの。相手のスキを見逃さないように闘おう。

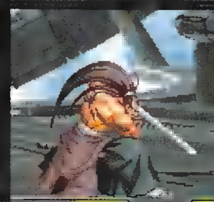
フェイスパターン



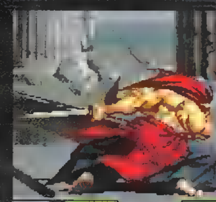
A・Cボタンカラー



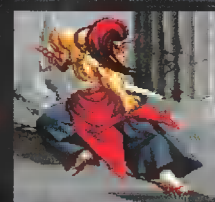
B・Dボタンカラー



フロントステップ



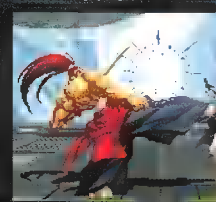
バックステップ



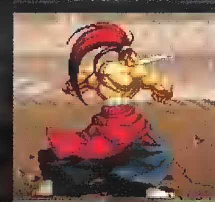
挑発



投げ抜け



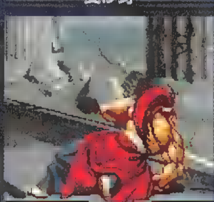
通常投げ失敗



ガード




受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン

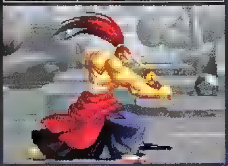


勝利ポーズ



### 近距離立ち攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 5 | 11 | 14×2 | 10×3 |
| C.Dm | 6 | 12 | 18 | 13 |
| Stn | 5 | 8 | 14×2 | 10×3 |
| G.C | 5 | 11 | 14×2 | 10×3 |
| Gd | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連特必 | 必 | 必→× | ×→必→× |






### 遠距離立ち攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 12 | 40 | 10×3 |
| C.Dm | 7 | 13 | 50 | 13 |
| Stn | 6 | 10 | 36 | 10×3 |
| G.C | 6 | 12 | 32 | 10×3 |
| Gd | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | × | × | × | × |






### しゃがみ攻撃

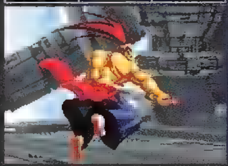
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 5 | 11 | 40 | 18 |
| C.Dm | 6 | 12 | 50 | 27 |
| Stn | 5 | 9 | 36 | 17 |
| G.C | 5 | 11 | 32 | 16 |
| Gd | 立／屈 | 屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連必 | × | × | × |

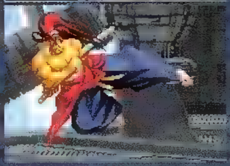





### 垂直ジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 12 | 22 | 18 |
| C.Dm | 7 | 13 | 30 | 27 |
| Stn | 6 | 10 | 22 | 16 |
| G.C | 6 | 12 | 16 | 16 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |



### 斜めジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 12 | 22 | 18 |
| C.Dm | 7 | 13 | 30 | 27 |
| Stn | 6 | 10 | 22 | 16 |
| G.C | 6 | 12 | 16 | 16 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |






#### 地上通常技

近距離立ちAは発生が早くキャンセル可能な通常技。全通常技の中で唯一、特殊技でキャンセルできる。近距離立ちC、近距離立ちDはキャンセル可能な上、発生が早いので、連続技の始動やジャンプ攻撃からのつなぎに役立つ。特に近距離立ちDは2ヒット目がキャンセル可能なので、単発でヒット確認できるのが魅力的だ。

遠距離立ちAはリーチが長いので、地上戦でのけん制に使おう。上方への攻撃判定も強いので、遠めの対空迎撃にも使える。しゃがみBはキャンセルは掛からないがリーチの長い下段攻撃。中間距離のけん制に交ぜていこう。

#### ジャンプ通常技

垂直ジャンプB、垂直ジャンプC、前方ジャンプDは横方向へ判定が強いので、空対空に利用できる。前方ジャンプCは下方向に強い上にめくりも狙えるので、跳び込みに使っていこう。

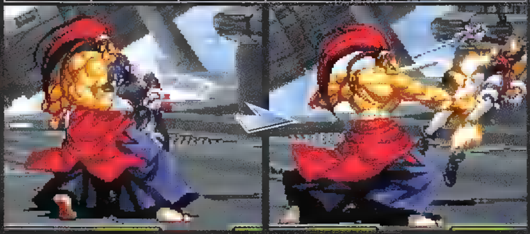
#### 投げ技／特殊技／その他

→+Cはしゃがんだ姿勢から刀を振り上げる特殊技。発生は遅いが上方への判定が強いので、早めに出して対空に使おう。→+Dは相手の足元を蹴る。判定が強く、ヒットするとダウンを奪える。

AB投げは正面、CD投げは背後に相手を投げる。特に後者は受け身を取られないので、利用価値が高い。

#### 突き飛ばし

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 24 | 0 | 0 | 投 | × |



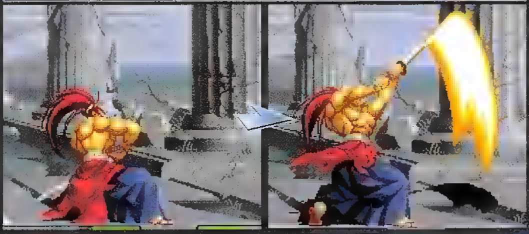
#### ガードキャンセル攻撃

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 立／屈 | × |



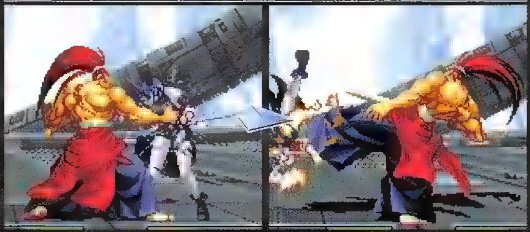
#### 逆風

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 24 | 11 | 11 | 立／屈 | 必 |



#### 足蹴

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 24 | 0 | 0 | 投 | × |



#### 踏蹴り

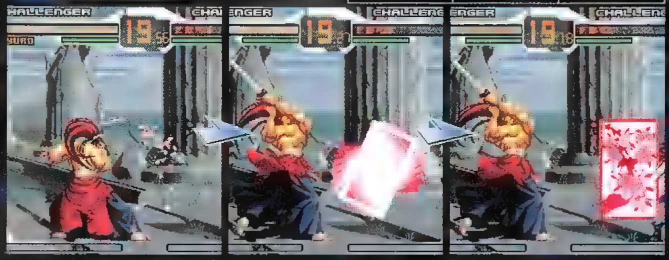
| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 24 | 20 | 11 | 屈 | 必 |



キャラクター編 Genjuro Kibagami

必殺技 桜華斬

| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:－ |



必殺技 桐覇 光翼刃

| Dm:17+2+19×2 | C.Dm:21, 23 | Stn:11×2 |
|---|---|---|
| G.C:11×2 | Gd:立／屈 | Cn:特 |



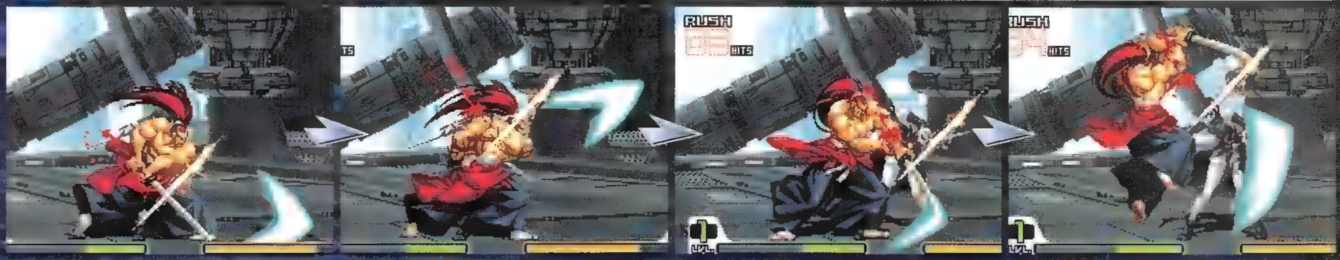
必殺技 三連技

| Dm:12+12+18 | C.Dm:16, 16, 22 | Stn:11, 11, 16 | G.C:11, 11, 16 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



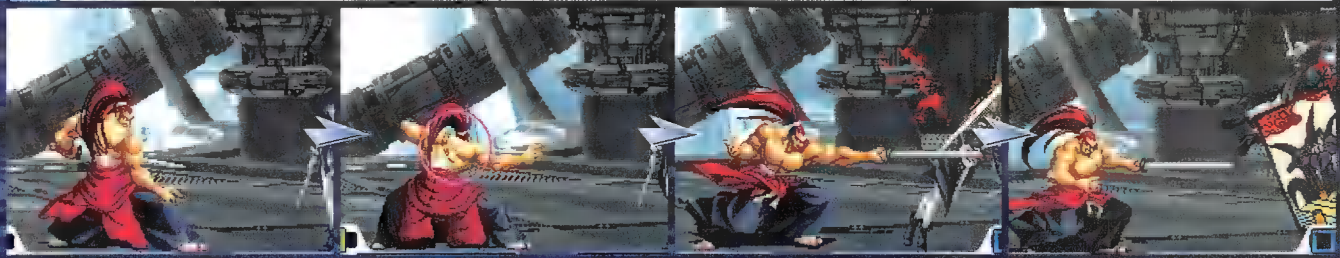
必殺技 月華斬

| Dm:12×4 | C.Dm:14 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:G不 | Cn:－ |
|---|---|---|---|---|---|



必殺技 牙神突

| Dm:32 | C.Dm:36 | Stn:30 | G.C:30 | Gd:G不 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



●桜華斬

刀を振り上げて前方に赤い花札を飛ばす飛び道具。弱と強では花札の弾速が異なり、強の方が速い。遠距離間でのけん制技として重宝するが、スキが大きめなので相手のジャンプとかち合うと一方的に攻撃を受けてしまう。だが、攻撃判定自体は大きめなので、相手のジャンプの昇り際に引っ掛かりやすいのが強みだ。なお、発生は遅いので連続技には利用できない。

●桐覇 光翼刃

前方にジャンプしつつ刀を振り回す上昇系必殺技。無敵時間は全く無いが、攻撃発生が早い上に上方への攻撃範囲が広いので早めに出すことで対空として利用できる。なお、どこキャンに対応している上、1段目は相手が吹っ飛ばない（地上のけぞり）になるので、連続技のつなぎに役立つ。

●三連技

前方に突進しながら相手を斬り付ける突進技。弱は相手の正面から、強は相手を通り抜けつつ攻撃する。ヒット後は追加入力することにより2回まで追加攻撃を出せるが、いずれもガードされると反撃は必至なので注意。また、2段目以降は⬇⬊➡、⬇⬋⬅のどちらでも出せるので、強で相手をすり抜けた場合でもコマンド入力方向を変える必要は無い。

弱は主に近距離立ちBや近距離立ちC始動の連続技や、遠距離の相手への奇襲に役立つ。先端ならばガードされても、GCフロントステップされない限り反撃は受けにくい。強は相手の起き上がりに重ねるとガード方向を逆にできるので、相手を惑わすことができる。そのため、リスクは高いが起き攻めに使っていきたい。なお、画面端を背負う相手にヒットさせた場合は、追加攻撃を出せないので注意が必要だ。

●月華斬

相手を連続して斬り付け、最後は光翼刃のような攻撃で締める。投げと同条件で出せるガード不能攻撃。ヒット後は、やられ判定を残したまま相手を吹き飛ばせるので追撃が可能だ。また、弱は強よりスキが小さく追撃しやすいので、基本的には弱をメインに使っていこう。主に相手のガードを崩すのに使ったり、近距離立ちDからの連続技に組み込んでいくといいぞ。

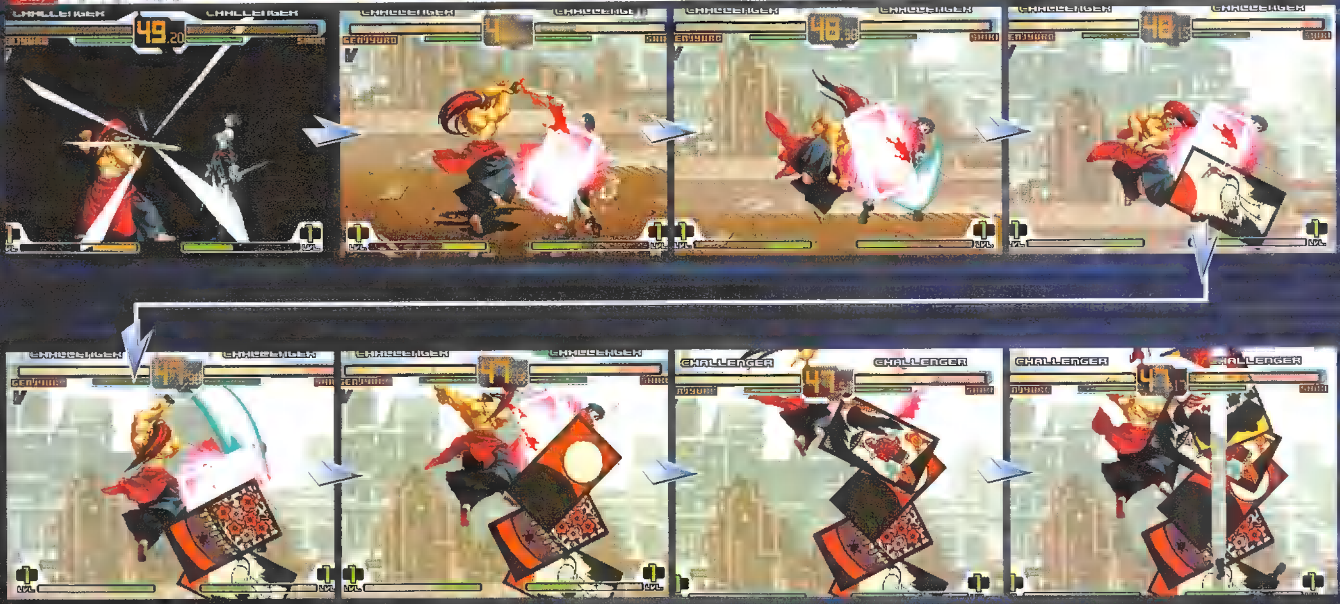
必殺技 百鬼殺

| Dm:0+13×3 | C.Dm:0、13 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 裏五光

| Dm:0+13×5 | C.Dm:0、13 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 怒り爆発／一閃

| Dm:32、112 | C.Dm:36、120 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|




●牙神突

身を引いて大きく振りかぶり、こん身の力で前方を突く必殺技。発生は極端に遅いがガード不能なので、受け身を取られない百鬼殺の後に使い、相手の起き上がりに重なるとヒットさせやすい。なお、コマンド入力後にボタンを押し続けると攻撃発生のタイミングをずらすことが可能だ。ちなみに、ボタンを押し続けてもダメージは全く変わらない。

●百鬼殺

前進しながら弱は2回、強は5回斬り付ける必殺技。ヒット時は相手をつかみ上げ、刀で串刺しにする。弱は発生が早く弱攻撃からでも連続ヒット。判定が強くスキも小さめなので、月華斬後の追い打ちや、とこキャンを使った連続技の締めのほか、地上戦でのけん制にも役立つ。強は発生が遅く（強攻撃からのみ連続ヒット）スキも大きいので、基本的には弱を使おう。なお、ヒット後相手は受け身不能で、技後のスキも皆無に等しいので決めた後はさまざまな起き攻めが可能。

●裏五光

ジャンプしながら刀を振り上げると同時に、目の前に花札を発生させる超必殺技。花札がヒットすると相手をロックして上空へ放り投げ、5回切り刻んで地面へたたき付ける。無敵時間は攻撃発生直前までだが、その後もヒザ～足首ぐらいの高さにしかやられ判定が無い。早出しの対空や弱月華斬からの追撃に利用していこう。なお、ヒット後は受け身不能のダウンを奪える。

●怒り爆発

ジャンプしながら刀で攻撃する。無敵時間や発生などは裏五光とほぼ同じで、コマンドが簡単かつ相打ち時もダメージを与えられるため、とっさの対空や割り込みに使える優れた技だ。なお、この攻撃を出すと幻十郎の体が赤く染まり、一定時間怒り状態になる。

●一閃

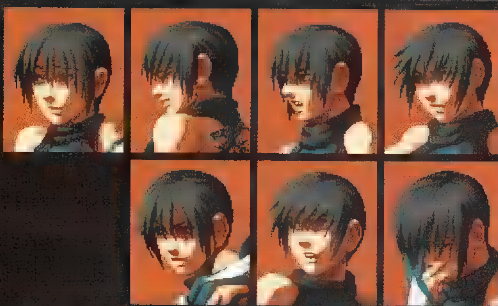
刀を構えながら前方に突進し、ヒットすると刀を振り抜く技。怒り状態でのみ出せる。無敵時間は攻撃発生と同時に切れるが、相打ち時も大ダメージを与えられるので、起き上がりや割り込みに使用できる。また、突進中は足元以外やられ判定が無いので、空中を進む飛び道具をくぐりつつヒットさせることもできる。

# SHIKI 色



3D「侍魂」シリーズからの参戦となる、心を抜かれ傀儡と化した女。通常技はやや貧弱だが、優れた性能の必殺技を数多く持つ。特に強力なのはコマンド投げの無明。相手のレバー操作が一定時間逆になるので、相手の混乱に乗じて連続技をたたき込もう。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



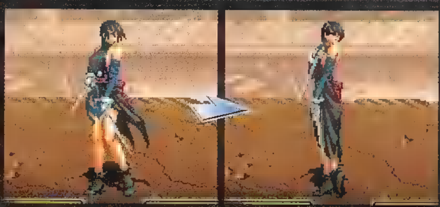
B・Dボタンカラー



フロントステップ



挑発



バックステップ



投げ抜け



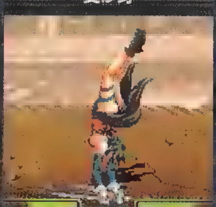
通常投げ失敗



ガード




受け身



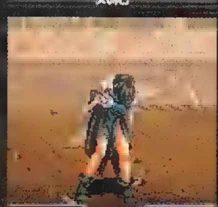
ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ

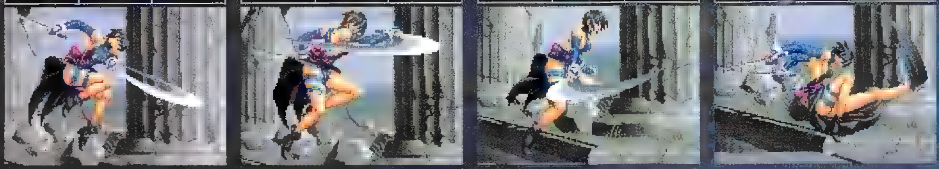


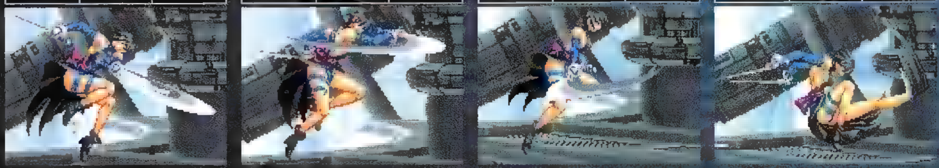
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:4 C.Dm:5 Stn:4 G.C:4 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:11×2 C.Dm:18 Stn:11×2 G.C:11×2 Gd:立／屈 Cn:必→超 | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:25 C.Dm:33 Stn:25 G.C:20 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:4 C.Dm:5 Stn:4 G.C:4 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:屈 Cn:× | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:必 | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:必 |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:必 | Dm:20 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:必 |











### 地上通常技

遠距離立ちBは判定こそ弱いものの、リーチが長いのでけん制に使える。遠距離立ちCは発生こそやや遅いが、攻撃判定が強くガードさせれば有利になるけん制技。先端を当てるように出せば、GCフロントステップをされても反撃を受けにくいので使いやすい。しゃがみAはそこそこのリーチを持ち、けん制兼連続技の始動に使える万能技。しゃがみCは下段判定でダウンを奪い、ガードされてもやや不利な程度と、スキは少なめ。しゃがみDは技が出切った部分の判定が強く、対空で使うのが有効だ。

接近戦では前述のしゃがみAに加え、近距離立ちCを使う。1段目は必殺技、2段目は超必殺技でキャンセルが可能で、連続技の[illegible]になる。近距離立ちDはキャンセル不能だが、中段攻撃でガードされても有利と、ガード崩しに便利だ。

### ジャンプ通常技

ジャンプC、Dは判定が強く、正面からの飛び込みに有効。また、キャンセル可能なので降臨につなげられる。垂直ジャンプCは対空に使うといい。

### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは正面、CD投げは後方に向かって投げる技で相手は受け身を取れる。コマンド投げがあるので使用頻度は低い。ガードキャンセル攻撃はリーチに優れ、ガードされても有利と高性能だ。

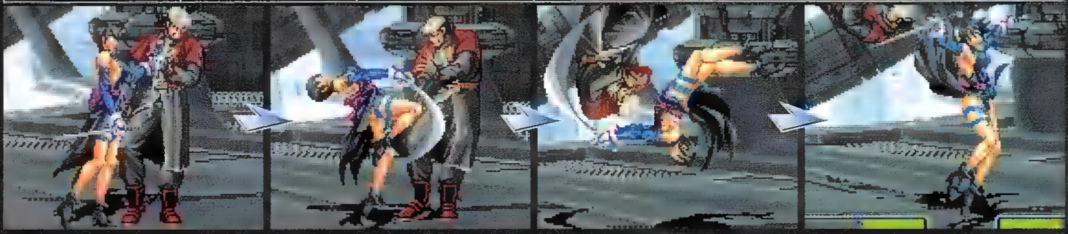
[illegible]

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



[illegible]

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



キャラクター編

必殺技 連ね斬り・輪廻

| Dm:16×5 | C.Dm:20 | Stn:13×5 | G.C:4×5 | Gd:立／屈 | Cn:※ |
|---|---|---|---|---|---|



※1発目は必殺技、2～3発目は超必殺技のみでキャンセル可能

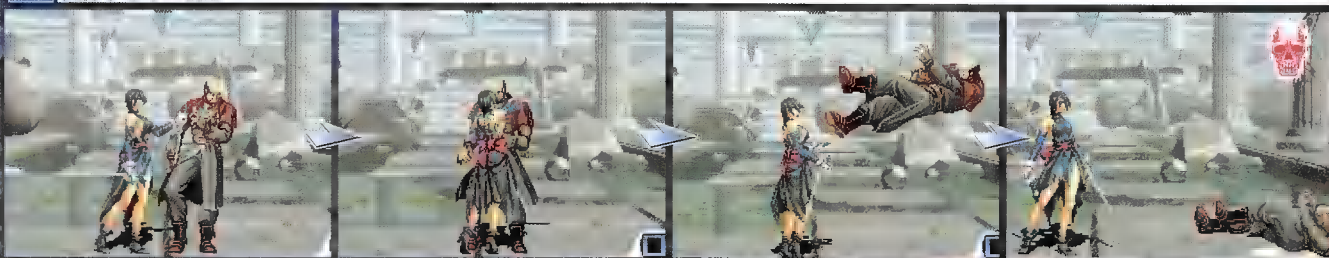
必殺技 連ね斬り・転生

| Dm:13×4 | C.Dm:16 | Stn:13×4 | G.C:4×4 | Gd:立／屈 | Cn:― |
|---|---|---|---|---|---|



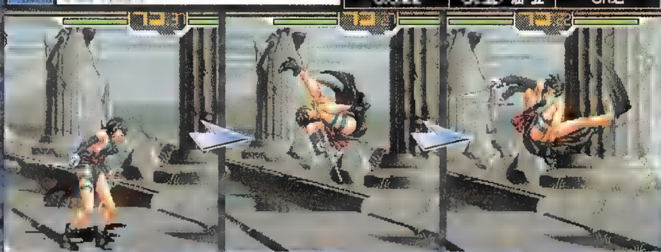
必殺技 無明

| Dm:36 | C.Dm:36 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:― |
|---|---|---|---|---|---|



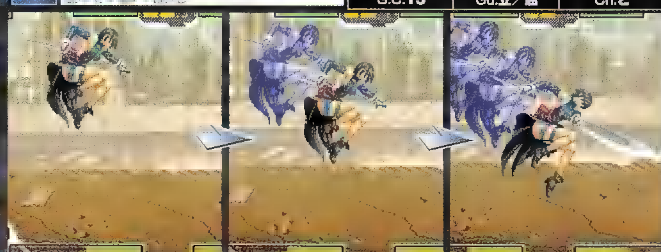
必殺技 冥華

| Dm:22・24 | C.Dm:25・25 | Stn:22 |
|---|---|---|
| G.C:22 | Gd:立／屈・立 | Cn:ど |



必殺技 降臨

| Dm:20 | C.Dm:26 | Stn:8 |
|---|---|---|
| G.C:13 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



●連ね斬り・輪廻

追加入力式の連続斬り。2発目は2段技で、4発目をヒットさせるとダウンを奪える。1発目は必殺技、2～3発目は超必殺技でキャンセルが可能なので、連続技に使いやすい。3発目はリーチが短く、距離が離れているとスカりやすいので、基本的には2発目の2段目キャンセルで天魔破旬や色光につなぐといい。なお、後述の連ね斬り・転生よりもダメージが大きいが、どこで止めても反撃を受けてしまう。

●連ね斬り・転生

連ね斬り・輪廻と同系統の技で、こちらは4発目を当てると追撃可能な状態で相手を浮かせる。途中でキャンセルできないので、ヒット時は常に4発目までつなごう。また、4発目はガードされてもスキが小さい。

●無明

相手を捕まえ、キスをして呪いを掛けるコマンド投げ。投げ間合いが広めで、この技を決めた後は相手の頭上にドクロが浮かび、約10秒間の間(ゲーム内のタイムではない)、相手のレバーの操作が上下左右逆になる。この状態は一定時間が経過するか、自分が攻撃をヒットさせるか、相手の攻撃をくらう、のいずれかで解除される。投げ判定の発生は遅いが、出始めに短いながらも打撃技に対する無敵があり、発動した一瞬後から発生までは投げられ判定が無い。

●冥華

小さく前に跳び上がりカカト落としを決める。弱は発生が早く強攻撃から連続ヒット。強は発生が遅くなるものの中段判定で、出始めから跳び上がるまで対打撃無敵。ヒット時は弱の前半が当たったときのみ相手を吹っ飛ばし(受け身可能)、それ以外は相手をたたき付けて受け身不能のダウンを奪える。また、跳び上がっている間は地を這う飛び道具を越えつつ攻撃できる。

●降臨

高速で急降下をする突進技。相手に接近してから攻撃を出すので、遠距離では攻撃を出さずに着地することが多い。空中からの攻撃だが、攻撃判定は中段でなくしゃがみガード可能。弱強の違いは突進距離で、弱の方が鋭角に進む。ジャンプ攻撃からキャンセルしたり、遠距離で弱を出し、パワーゲージ稼ぎに使おう。

必殺技 天胞輪

| | | |
|---|---|---|
| Dm:[illegible] | C.Dm:22·20(18) | Stn:11(8) |
| G.C:11·11×2(12[illegible]) | Gd:立／屈 | Cn:ど·ど(–) |



※()内は空中で出したときのデータ

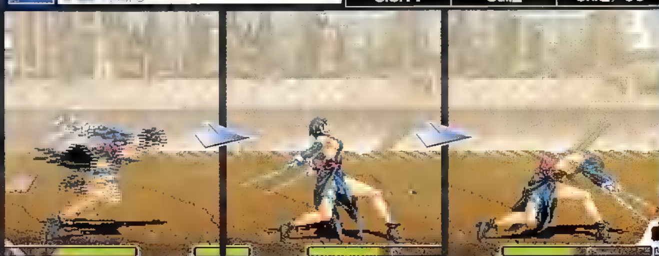
必殺技 刹那

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:– | Cn:ど |



必殺技 露祓

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20 | C.Dm:24 | Stn:11 |
| G.C:11 | Gd:屈 | Cn:ど／SC |



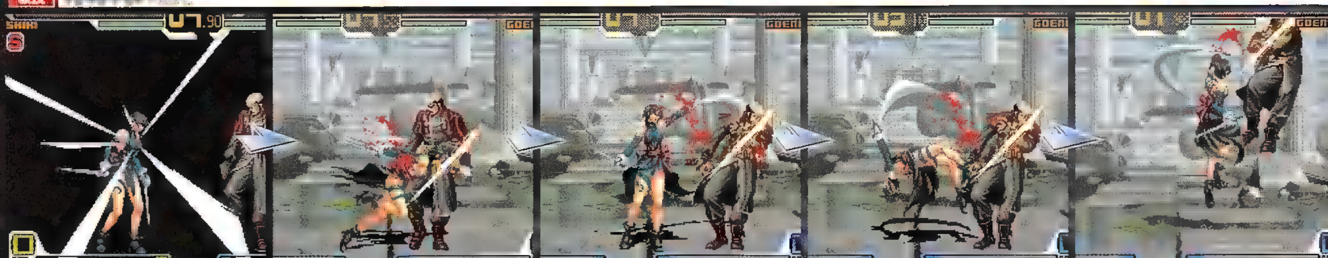
必殺技 雫狩

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:8 |
| G.C:13 | Gd:立／屈 | Cn:– |



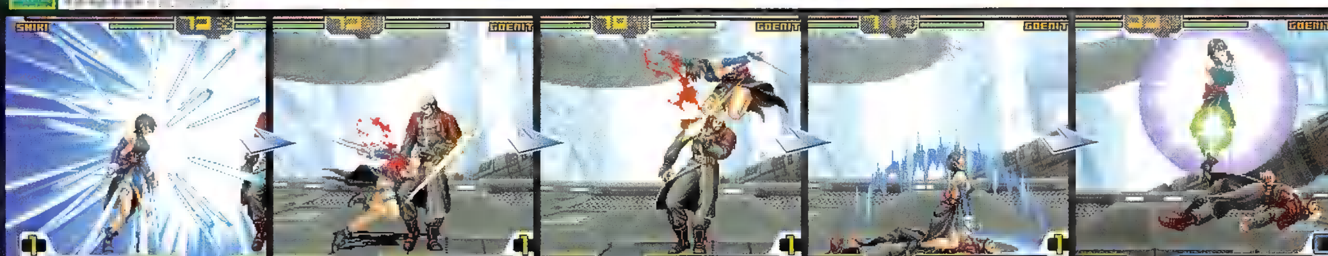
超必殺技 天魔波旬

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:0+3×11+27×3 | C.Dm:0、3、27 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |



EXCEED 色光

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:0+17×6 | C.Dm:17 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |



※自分の体力が32回復

●天胞輪

剣を振り回しつつ真上へ上昇する必殺技。発生が早く、弱攻撃からでも連続技になる。弱は単発技で攻撃判定発生直後から跳び上がる直前まで無敵、強は最大2ヒットし、跳び上がった後も無敵が続くほどいいが、着地硬直が若干長い。相手のジャンプ攻撃を落とすのに最適な技だ。なお、空中版は弱強共に無敵時間は無い。

●刹那

光を発しつつその場から姿を消し、一瞬でほかの場所へ出現する移動技。終わり際に硬直はあるが、出した瞬間に無敵になるため、起き攻めの回避や画面端からの脱出に役立つ。ボタンで出現する位置を選択でき、Aは前方、Bは後方に画面5分の2程度移動、Cは前方、Dは後方に画面5分4程度移動したところに出現する。

●露祓

身を低くしつつ突進する下段攻撃で、ガードされてもスキは小さめ。移動中は上半身無敵で、スーパーキャンセルが可能。弱強で移動距離に違いがあり、弱は画面の半分、強は4分の3ほど進む。中間距離からの奇襲や、相手の飛び道具に合わせて出そう。

●雫狩

露祓からの追加攻撃。雫狩から連続ヒットするがスキが大きく、画面端付近で決めた際に受け身を取られると、相手キャラによっては反撃を受ける。

●天魔波旬

突進後、無数の斬撃を決めるロック系の乱舞技。出始めから攻撃判定発生直前まで無敵だが、相打ち時に乱舞は発動しない。無敵時間が切れた後も足元以外はやられ判定が無いので飛び道具を抜けることができるほか、早めに出せば対空技として機能する。発生が早く密着状態なら弱攻撃からでも連続ヒットするので連続技に重宝する。ちなみに弱強の違いは移動距離で、弱は画面の半分、強は画面の4分の3ほど進むぞ。

●色光

基本的な性質、狙いどころは天魔波旬と同じだが、こちらは発生がさらに早く、画面の端から端まで突進する上に、ガード時の硬直も少ない。さらに、ヒット時は体力ゲージ1本分のうち3分の1ほど回復する。

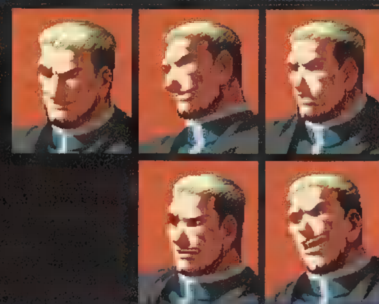


# GOENITZ

ゲーニッツ

オロチ四天王の一人にして「吹き荒ぶ風」の二つ名を持つ、『KOF '96』の最終ボス。各技の用途がはっきりしており、優れたけん制能力と対空迎撃を軸に闘えば、相手を寄せ付けずに勝つことも可能。勝利のカギは状況に適した技を使うこと、これに尽きる。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



バックステップ



挑発



受け身



ガードクラッシュ



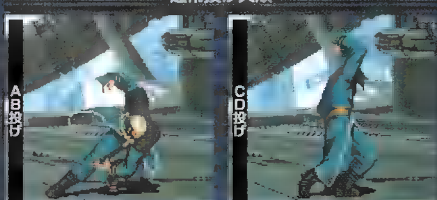
投げ抜け



ガード




通常投げ失敗




きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:19 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:19 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:11×2 C.Dm:16 Stn:11×2 G.C:10×2 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:19×2 C.Dm:30 Stn:19×2 G.C:16×2 Gd:立／屈 Cn:× |



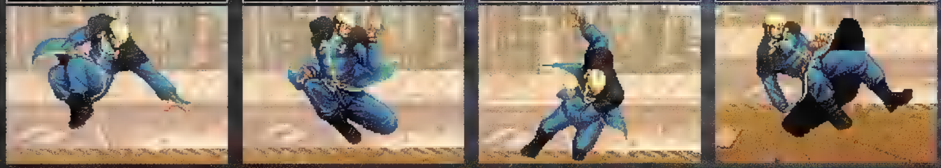
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連 | Dm:17 C.Dm:18 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:19 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:屈 Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:10×2 C.Dm:15 Stn:10×2 G.C:10×2 Gd:立 Cn:× |



### 地上通常技

近距離立ちCは全通常技中で最も発生が早く、技後も大幅に有利な状態となる一級品。近距離技になる認識間合いも広く、密着ヒット後はしゃがみDが連続技になる。近距離立ちDは攻撃発生が遅いものの、自分側にヒットストップがかからず、その分早くキャンセル必殺技に移行できるのが特徴。また、遠距離立ちCは大振りだが、2段目までガードさせればスキは小さめ。

遠距離立ちDは攻撃判定が出た直後（1段目）が上方向に強く、対空技として優秀。そして後半（2段目）は相手の足払いをかわして攻撃できるのでけん制に役立つ。ガードされても有利だ。

### ジャンプ通常技

ジャンプDは跳び込みの主力技。遠距離立ちDと同じグラフィックで、攻撃判定が2回出現し、2回目の攻撃判定の持続時間が非常に長い。昇りで出してもほぼ着地まで攻撃が続くぞ。ジャンプB、ジャンプCはめくりを狙いやすく、ガードを揺さぶる際に役立つ。

### 投げ技／特殊技／その他

通常投げはどちらも受け身を取られない。投げ抜けの受け付け時間が特殊で、AB投げは相手を投げ付ける前にも一瞬だけ投げ抜けが可能。CD投げは相手をつかみ上げてから受け付けが始まるため、投げ抜けされやすい。

### MЭИФУ HO MOH（めいふのもん）

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



### COKAЦУСAЦУ（そうかつさつ）

| Dm:3×n | C.Dm:3 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



必殺技 ЁHOKA33(よのかぜ)

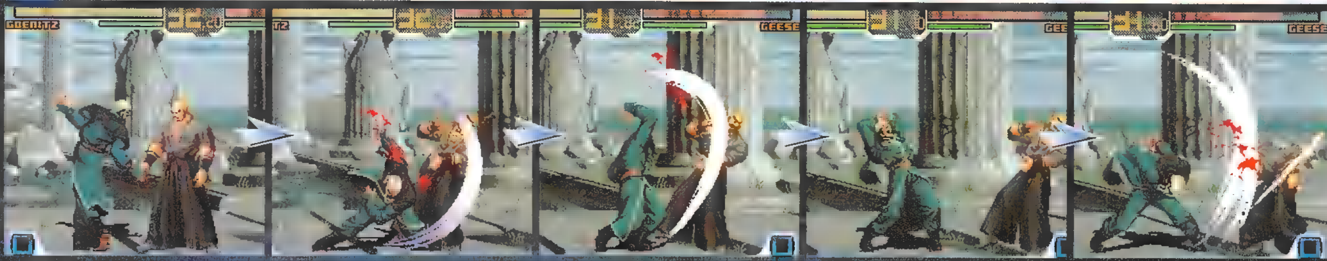
| Dm:16(17) | C.Dm:20(21) | Stn:0 | G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



※カッコ内のデータはCorDで出したときのもの

必殺技 СИНАОИХАНАСЗИРАН(しんあおいはな せいらん)

| Dm:11+11+14 | C.Dm:13, 13, 16 | Stn:0, 0, 10 | G.C:4, 4, 6 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



必殺技 ВАНГЁТОКОБУСЗ(わんひょうとこぶせ)

| Dm:14×5 | C.Dm:16 | Stn:6×5 |
|---|---|---|
| G.C:6×5 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 ВАНГЕМАМЗЦУ(わんひょうまめつ)

| Dm:16×4 | C.Dm:18 | Stn:6×4 |
|---|---|---|
| G.C:6×4 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 ГЕГА(ひょうが)

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:− | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



**●ЁHOKA33(よのかぜ)**

地面から垂直に竜巻を発生させる技。地上の相手に対しては、竜巻発生直後に当てればダウンを奪え、持続時間中に当たった場合はのけぞり状態になる。ボタンによって竜巻の発生する位置が違い、Aが最も近く、Dで出すと画面端よりも少し手前だ。ボタンによる違いは技の全体モーションの長さにも見られ、A→B→C→Dの順で長くなる。攻撃発生は同じなので、硬直時間がA→B→C→Dの順に長くなると覚えればいい。

また、ヒットストップが短いのも特徴。このため、たとえガードされてもCCフロントステップをされにくく、持続時間も長いためけん制の主力になる。ただし、近距離でAを持続時間中に当てた場合、間合いは離れるものの一部のキャラには反撃を受けてしまう。さらに、画面端に追い詰めた状態でAをガードさせると反撃を受けるので注意。

ちなみに、この技はヒット後にやられ判定が残っている。画面端に追い詰め、なおかつ空中の高い位置で当てた場合は通常技などで追撃できるぞ。

**●СИНАОИХАНАСЗИРАН(しんあおいはな せいらん)**

手刀で相手を斬り裂きつつ前進する技で、追加入力によって3ヒットになる。弱強の違いは無く、ともに強攻撃から連続技になり威力が非常に高いのが特徴。

追加入力は2発目の受付時間が長く、3発目の受付時間が短い。また、技後の硬直時間は1発目が長く、3発目が短くなっている。ただ、3発目はガード時のヒットバックが無いため密着状態になるのが難点。よって、けん制に使うなら2発目で止めるといい。

**●ВАНГЁТОКОБУСЗ(わんひょう とこぶせ)**

指を鳴らしつつ真横に真空の刃を連続に繰り出す技。攻撃時間の長さが災いして、地上の相手にヒットさせても反撃を受ける可能性が高い。

また、どこキャン対応技だが無理に使うことはないだろう。一応、空中ヒット時は相手のやられ判定が残っている。

**●ВАНГЕМАМЗЦУ(わんひょう まめつ)**

わんひょうとこぶせの対空版。出始めは頭部付近が無敵なものの、攻撃発生が遅いため使いにくい。

## ФУУДЗИНИБУКИ(ふうじんいぶき)

| Dm:18×4+22×2 | C.Dm:22, 24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立 屈 | Cn:– |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |



## ЯМИДОКОКУ(やみどうこく)

| Dm:72 | C.Dm:72 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:– |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |



## 真八稚女・ЖИССКОКУ(しんやおとめじっそうこく)

| Dm:0+6×11+14×6 | C.Dm:0, 6, 14 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立 屈・立 | Cn:– |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |




●ГЕГА(ひょうか)

姿を消しつつ移動する技。弱は前方に移動し、強は前方上空に出現しつつ斜め下へ移動していく。弱強ともに出始めから打撃に対して無敵で、完全に消えた後は弱なら出現後少しの間まで、強なら出現する瞬間まで投げに対しても無敵。移動後のスキは比較的小さく、弱強ともに変わらず、強の場合は着地後からがスキなので、これを見ればいかにスキが小さいかが分かるはずだ。相手から逃げるときに使うといい。

●ФУУДЗИНИБУКИ(ふうじんいぶき)

ひょうかのようなモーションで姿を消した後に突進し、ヒット時は無数の打撃で攻撃した後に竜巻を2発決めて地面にたたき付ける技。攻撃発生が非常に遅く、無敵時間も攻撃発生と同時に切れてしまう。また、ガードされると密着状態になって反撃を受けやすいことから使い勝手はあまりよくない。ただし、威力は高く、受け身をとられないので当たればオイシイ技だ。

●ЯМИДОКОКУ(やみどうこく)

相手を竜巻に包んでダメージを与えるコマンド投げ。コマンド成立と同時に相手を投げることができ、威力も高めだ。投げ間合いが狭いのでフロントステップから狙おう。

●真八稚女・ЖИССКОКУ(しんやおとめじっそうこく)

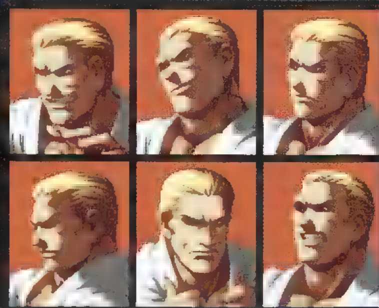
ひょうかのようなモーションで突進し、ヒット時は無数の打撃を決めた後、つかみ上げて絞め、そのまま跳び上がり地面にたたき付ける技。特筆すべきはその威力で、体力ゲージ全体の半分以上を奪う。攻撃発生は弱強ともに非常に遅く、連続技に組み込むのは至難の業だが、攻撃発生後まで無敵時間が続くため、つぶされることはまず無い。また、ガードされても有利なので、GCフロントステップをされても弱は投げ技のみ、強は本作中最速の攻撃発生を持つ通常技でギリギリ反撃される程度なので、ほとんど反撃は受けないと思っていい。そして強は中段判定で、なおかつ軌道の関係からめくりを狙えることも覚えておこう。

# GEESE HOWARD ギース・ハワード



アメリカ随一の大都市、サウスタウンの影の支配者。高性能の通常技群で相手を押さえ込むことができる上に、驚異の破壊力を誇る連続技も持っている。羅生門のおかげでガードを崩すのも容易なため、攻め好きな人にオススメ。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



投げ抜け



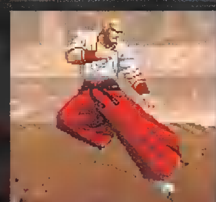
通常投げ失敗



挑発



バックステップ



受け身



ガードクラッシュ



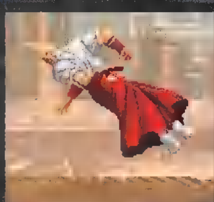
ガード



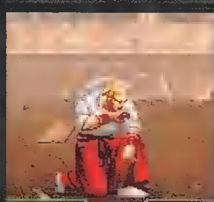

登場シーン



きりもみやられ



気絶



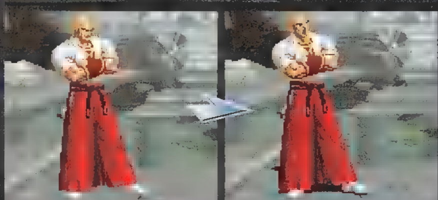
ケズられ負け



時間切れ負け



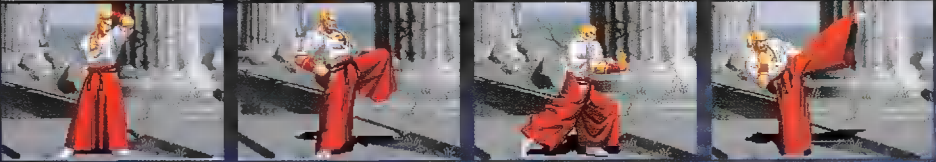
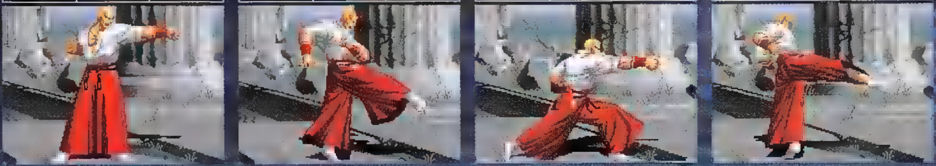
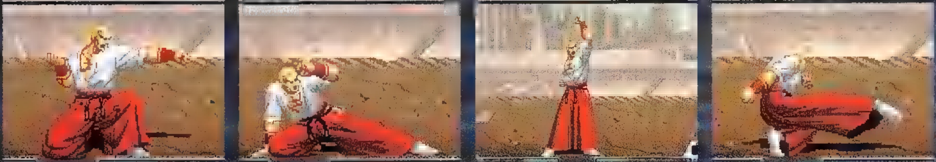
登場シーン（対テリー）



勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:16 C.Dm:23 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:10×2 C.Dm:16 Stn:11×2 G.C:11×2 Gd:立／屈 Cn:必→× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:必 | Dm:17 C.Dm:18 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:18 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:屈 Cn:必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:必 | Dm:18 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:必 |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:9×4 C.Dm:13 Stn:9×4 G.C:9×4 Gd:立 Cn:必 | Dm:18 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× |



### 地上通常技

接近戦では近距離立ちBの攻撃発生が最も早く、逆にそれ以外の技の攻撃発生はどれもほぼ一緒。➡+Dにつなげられる近距離立ちCと、下段判定のしゃがみBを使うといい。しゃがみBは姿勢が低くなるため、特定のジャンプ攻撃を空振りさせつつ決めることも可能だ。そして、しゃがみCは対空技として活躍するぞ。

遠距離では、リーチの長い遠距離立ちDを相手のけん制技に合わせるように使うと強力。攻撃後のスキが少ないので多用しよう。なお、遠距離立ちCも攻撃判定は強めだ。

### ジャンプ通常技

ジャンプBは高いめくり性能を持っているので飛び込みの主力になる。昇りで出せば、半数以上のキャラのしゃがみガードにヒットするぞ。前方ジャンプDは空中追撃などに使用するほか、リーチを活かして先端を当てるといい。前方ジャンプCは最大4ヒットする面白い技。ただし攻撃発生は遅めだ。

### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは受け身不能で、雷鳴豪破投げまで決めればかなりの威力になる。➡+Cは相手を吹っ飛ばす技。操作ミスで出やすいので注意しよう。➡+Dは前進しながら回し蹴りで攻撃する。技後は大幅に有利な状態でキャンセルも可能。連係の中核を担う技だ。

#### 虎殺

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### [illegible]

| Dm:14 | C.Dm:20 | Stn:18 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:必 |



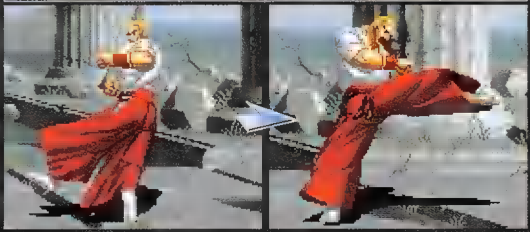
#### 真空投げ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 雷光回し蹴り

| Dm:12 | C.Dm:18 | Stn:16 | G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:必ど |
|---|---|---|---|---|---|



### 必殺技 烈風拳

| Dm:16, 12 | C.Dm:20, 16 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:ー、ど |



※数値は左から通常、キャンセル版のもの

### 必殺技 ダブル烈風拳

| Dm:16×2, 12×2 | C.Dm:20, 16 | Stn:10×2 |
|---|---|---|
| G.C:10×2 | Gd:立／屈 | Cn:ー |



※数値は左から通常、キャンセル版のもの

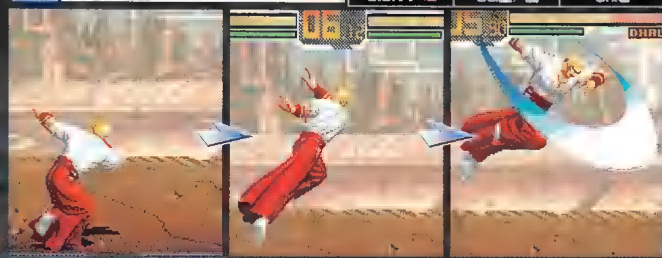
### 必殺技 疾風拳

| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



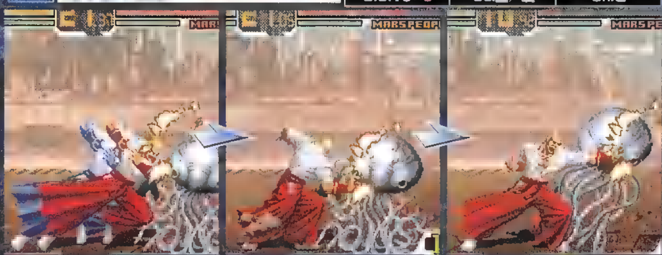
### 必殺技 飛翔日輪斬

| Dm:16×2 | C.Dm:20 | Stn:11×2 |
|---|---|---|
| G.C:11×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



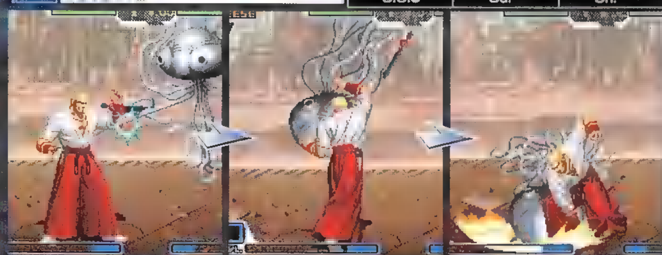
### 必殺技 邪影拳

| Dm:15×3 | C.Dm:20 | Stn:10×3 |
|---|---|---|
| G.C:10×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



### 必殺技 上段当て身投げ

| Dm:30 | C.Dm:30 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:ー | Cn:ー |



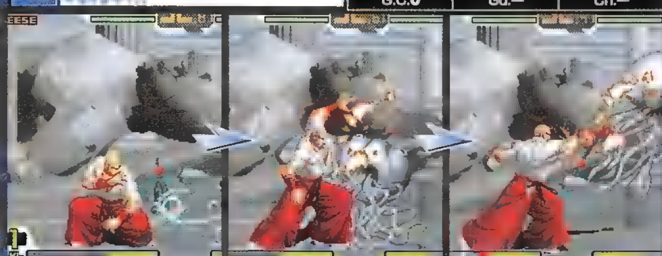
### 必殺技 中段当て身投げ

| Dm:34 | C.Dm:340 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:ー | Cn:ー |



### 必殺技 下段当て身打ち

| Dm:18×2 | C.Dm:18 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:ー | Cn:ー |



**●烈風拳**

地面に衝撃波を疾走させる飛び道具。各種キャンセルで出すと衝撃波が飛んでいかない代わりに相手を浮かせる効果のある技に変化。飛び道具は見た目よりも上の判定が小さく相手に跳ばれてしまう。ただし、相手にガードさせれば密着状態で出しても五分の状態とスキは小さめ。キャンセル版の方は見た目通りに攻撃判定が移動し、根本部分は弱攻撃から連続ヒットするほど攻撃発生が早い。ガードさせれば五分以上の状態で、ヒット時は吹っ飛んだ相手に着地までやられ判定が残る。

**●ダブル烈風拳**

烈風拳と同様、単体で出すと飛び道具だが、各種キャンセルで出すと性質が変化する。飛び道具の場合は目の前に衝撃波の渦を作り、その後に飛び道具が疾走する形だ。渦の部分にも攻撃判定があり、この部分で相手の飛び道具を消しつつ衝撃波を飛ばすことも可能。ただし、ガードされると不利で、渦の部分も合わせると全体モーションも大きめ。キャンセル技の場合は、烈風拳と同じモーションの後に逆の手で返しの衝撃波を出す。返しの衝撃波の攻撃判定は大きいが、1段目は相手がダウンせず、2段目で吹っ飛んだ相手にもやられ判定は残らない。なお、2段目は画面端で1段目の終わり際を当てない限り連続ヒットしない。

**●疾風拳**

空中で斜め下へ衝撃波を飛ばす技。弱強の違いは無く、ともに一定以上の高度が無いと出せない。なお、技後は後方へ大きく移動するため反撃は受けにくい。

**●飛翔日輪斬**

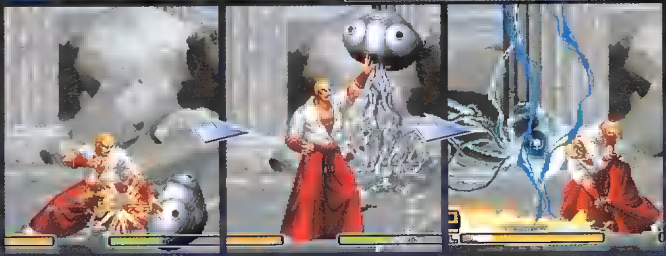
肩で攻撃して相手を浮かせ、自分も飛び上がって手刀で攻撃する技。弱は画面端ならヒット後に近距離立ちCなどで追撃可能。強は一定距離を突進した後に攻撃し、突進中は足元が無敵になっているぞ。

**●邪影拳**

ショルダータックルをして、相手に当たると続けて2回攻撃する。弱は強攻撃から連続技になり、強は移動距離が長いのが特徴。ガードされるとスキが大きく、初段の当たり方によってはその後の攻撃が空振りすることもある。ただし、どこキャン対応技なので、MAX発動中は連続技で重宝するぞ。

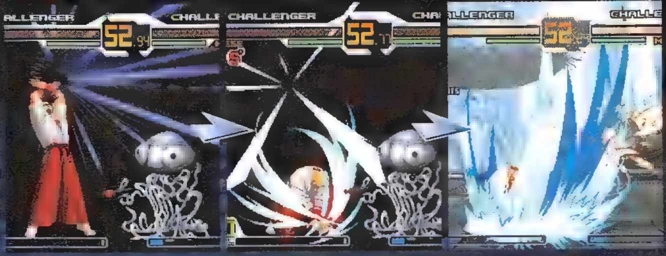
## 必殺技 雷鳴豪波投げ

| Dm:13 | C.Dm:13 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:— | Cn:— |



## 超必殺技 レイジングストーム

| Dm:40×5 | C.Dm:46 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:— |



## 超必殺技 羅生門

| Dm:72 | C.Dm:72 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



## EXCEED デッドリーレイブ

| Dm:20+5×8+40×4 | C.Dm:20, 5, 40 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



※数値は左から初段、連打、フィニッシュのもの

**●上段当て身投げ**

相手のジャンプ攻撃と打撃必殺技を受け止めて投げ飛ばす当て身技。当て身可能判定の発生は早いが、下段判定の必殺技は返せないので注意。

**●中段当て身投げ**

攻撃位置の低い技を除いた地上通常技&特殊技を受け止めて投げる当て身技。発生は上段当て身投げと同様。攻撃位置が高い技なら下段判定の技でも返せる。

**●下段当て身打ち**

攻撃位置の低い地上通常技&特殊技を受け止め、掌打で反撃する当て身技。攻撃位置が合えば、下段技以外も当て身可能(逆に当て身不可の下段技もある)。発生はほかの二つの当て身技と同様だが、スキは若干大きい。

**●雷鳴豪波投げ**

ダウン状態の相手をつかんで投げ飛ばす技。つかむタイミングは相手のバウンドが終わり、完璧にダウンした瞬間で、受付時間は短い。決めた後は間合いが離れてほぼ五分の状態になるため、起き攻めができない。

**●レイジングストーム**

姿勢を低くしながら衝撃波を広範囲に吹き上げる技。無敵時間は短く攻撃発生前に切れてしまうが、暗転後の姿勢が低いので早めに出せば対空技として使える。攻撃発生は弱攻撃から連続になるほど早く、威力も高めだ。また、ガードされた場合はかなりのケズリダメージを与えつつ有利な状態になり、GCフロントステップをされても投げ技以外では反撃されない。

**●羅生門**

技が出た瞬間につかみ判定が発生する投げ技で、独特の演出とともに相手を壁に吹っ飛ばす。投げ間合いはあまり広くないので、フロントステップから狙おう。

**●デッドリーレイブ**

追加入力によって13ヒットする打撃技。無敵時間が長く、攻撃発生も弱攻撃から連続技になるほど早いためかなり使いやすい。そしてヒット時は追加入力をどこで止めても有利な状態となっており、特に4段目or7段目の有利時間は驚異的。大型キャラ限定だが、ジャンプ攻撃からの連続技を狙えるほどだ。◆+ロ絡みの連続技に慣れているなら、7段止めからそれを狙い、苦手なら最後まで決めてしまおう。

# MARS PEOPLE

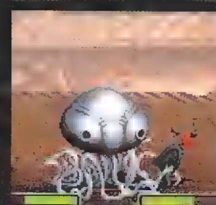
マーズピープル



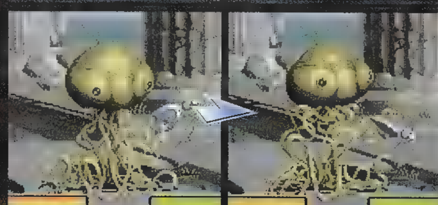

フェイスパターン

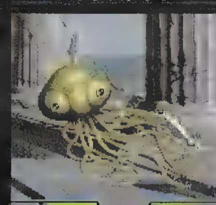
「メタルスラッグ」シリーズで敵として登場した火星人。軌道の高いジャンプからリーチの長い触手でけん制しつつ、パワーゲージがたまったらガード不能技のノット・インディペンデンスで勝負をかけろ！


A・Cボタンカラー


B・Dボタンカラー

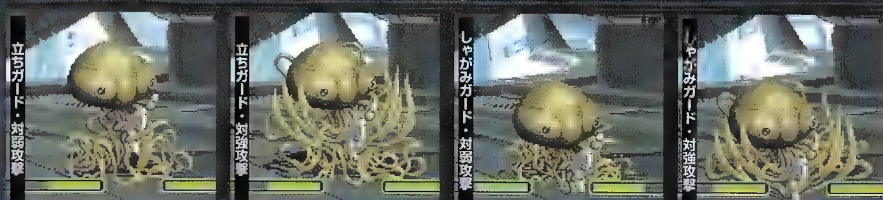

フロントステップ


挑発


バックステップ


投げ抜け


通常投げ失敗



ガード


受け身

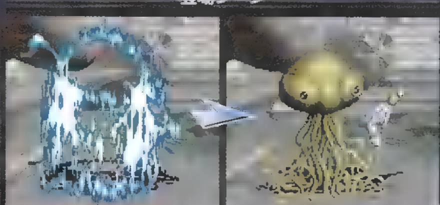

ガードクラッシュ

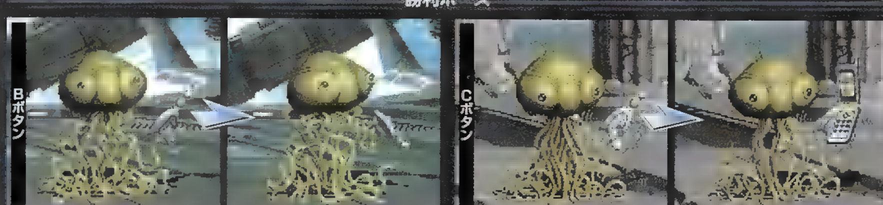

きりもみやられ


気絶


ケズられ負け


時間切れ負け


登場シーン

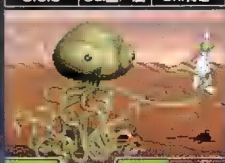
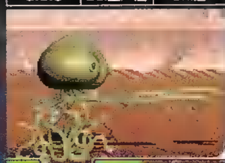


勝利ポーズ

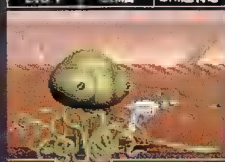
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:10×2 C.Dm:14 Stn:10×2 G.C:10×2 Gd:立／屈 Cn:特必→× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:18 C.Dm:30 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:18×2 C.Dm:30 Stn:18×2 G.C:16×2 Gd:立／屈 Cn:特必→× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:18 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18×3 C.Dm:30 Stn:18×3 G.C:16×3 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:30 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× |



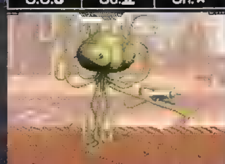


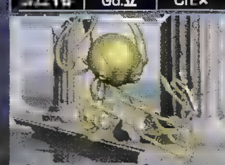
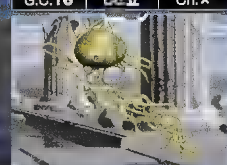










### 地上通常技

しゃがみBは連打キャンセルできる下段攻撃。動作中は姿勢が低くなるのが特徴だ。遠距離立ちAはしゃがみBよりわずかにリーチが長いので、しゃがみBを連打キャンセルして出し、さらに特殊技や必殺技へつなごう。遠距離立ちDはジャンプ防止になるので、マーズショットと合わせて使いたい。しゃがみDは発生が遅いもののリーチに優れ、姿勢が低いので飛び道具を潜りつつ攻撃できる。

### ジャンプ通常技

前方ジャンプBは下方向に強力な判定を持つ。昇りで出せば中段攻撃としても機能するぞ。前方ジャンプCは横、下ともに強力な判定を誇る。ジャンプの下りで出せば空対空をカバーしつつも、並の対空技には簡単に打ち勝てる。また、相手のジャンプに合わせて後方大ジャンプから出せば対空技としても機能する。垂直ジャンプDはリーチが短いものの、3段技になっている。

### 投げ技／特殊技／その他

通常投げはどちらも受け身を取られてしまうので、コマンド投げのプラズマ・アブダクションに頼っていこう。

←+Dは早めに出せば対空となる。空中ヒット時にダウンを奪えるのが利点。↘+Dは低い姿勢で前進しつつ足を払う。ガード時は多段になる下段攻撃で、ヒット時はダウンを奪える。

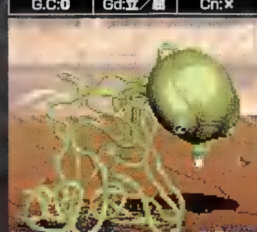
#### マーズハッグ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



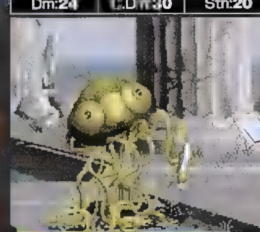

#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### スライドヘッド

| Dm:24 | C.Dm:30 | Stn:20 | G.C:20 | Gd:立／屈 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|




#### ミリオンレッグラリアート

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|




#### ホッピングクニー

| Dm:20 | C.Dm:24 | Stn:20 | G.C:20 | Gd:立／屈 | Cn:必 |
|---|---|---|---|---|---|




#### マーズスライダー

| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:16 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:屈 | Cn:× |



### 必殺技 マーズショット

| Dm:15・14 | C.Dm:20・18 | Stn:10 | G.C:10 | Gd:立 屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



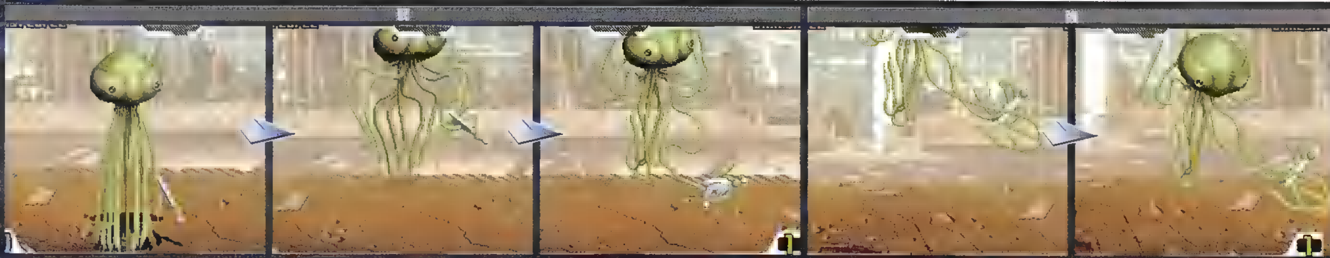
### 必殺技 プラズマ・スピン

| Dm:13×4・13×7 | C.Dm:14 | Stn:×4・8×7 | G.C:8×4・8×7 | Gd:立 屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



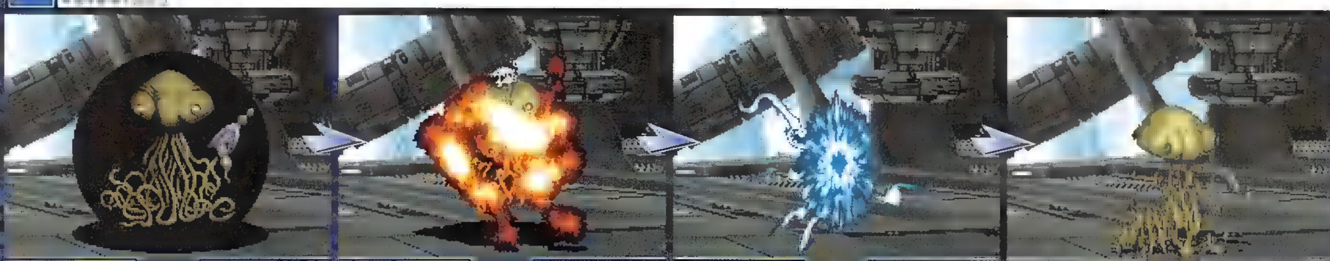
### 必殺技 AREA801

| Dm:20・18×2 | C.Dm:24・12 | Stn:11・10×2 | G.C:16・16×2 | Gd:立 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



### 必殺技 ロスウェル・バニッシュ

| Dm:30 | C.Dm:36 | Stn:16 | G.C:16 | Gd:立 屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



●マーズショット

触手に持った光線銃から弾を放つ飛び道具。弱は加時間と共にスピードが増す青い弾を直横に飛ばし、強はふわふわと上下に遅い速度で動きながら進むオレンジ色の弾を放つ。強はその軌道により、ジャンプを防止することもある。どちらも弾速が遅いので飛び道具の撃ち合いには向いていないが、スキはかなり小さく、近距離でガードされても有利。ただし、至近距離で出すと、相手の向こう側に弾が出てしまうので注意しよう。

●プラズマ・スピン

画面外まで上昇しつつ攻撃し、さらに回転しつつ降下する必殺技。攻撃発生は遅いものの、上昇攻撃～降下攻撃と決まった後は追撃できる。弱と強の違いは降下攻撃で、弱はスキが小さく、ガードされても有利で地上ヒット時はのけぞりになる。強はガードされると不利だが地上ヒット時でもダウンを奪え、さらに追撃が可能。

また、上昇攻撃をガードさせた後、降下攻撃がめくりになる場合があり、弱がめくりつつヒットすれば着地後プラズマ・アブダクションが連続技になる。さらに降下攻撃にGCフロントステップされても、弱ならプラズマ・アブダクションが確定するぞ。攻撃している時間（相手を足止めする時間）が長いので、ノット・インディペンデンスからの連係に使っていこう。

●AREA801

相手に飛び掛かりつつ、触手による攻撃を浴びせる突進技。弱は高度、距離が小さい単発技で強は高度、距離ともに大きく、移動速度が速い2ヒットする。どちらも、中段攻撃となっており、最後の一発が決まれば相手を地面にたたき付け、受け身を取られない。ここからは、パワーゲージがあるならノット・インディペンデンス、無いならロスウェル・バニッシュを使った連係を狙うといい。発生が遅いので連続技には使いづらい。相手の飛び道具に合わせて使っていこう。

●ロスウェル・バニッシュ

爆発しつつテレポートする技。技後、弱はその場、強は後方に出現。攻撃範囲は狭いが、姿が消え始めれば（写真1枚目以降）無敵なので、早出しで対空に使える。また、無敵になった後は相手がガードポーズを取れない。起き上がりに重ねればガード不能になるぞ。

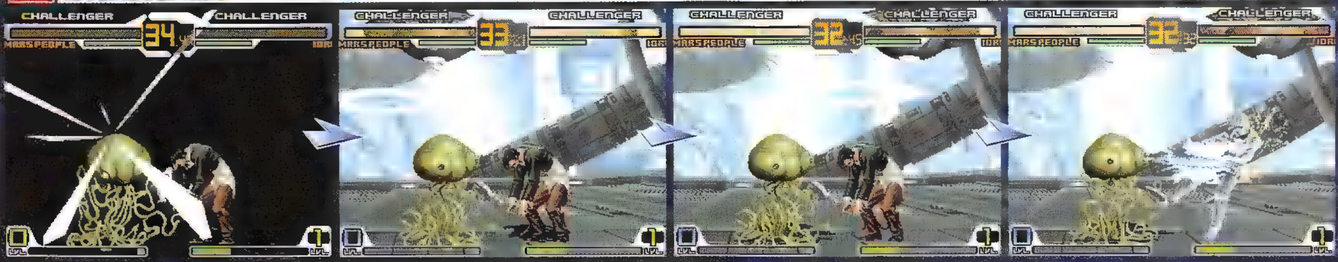
## 必殺技 プラズマ・アブダクション

| Dm:36 | C.Dm:36 | Stn:20 | G.C:20 | Gd:投 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



## 超必殺技 ノット・インディペンデンス

| Dm:46 | C.Dm:50 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:G不 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|




## 超必殺技 MP12

| Dm:8×4(※) | C.Dm:8 | Stn:4×4 | G.C:4×4(※) | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|




※3セット出現

## EXCEED ツングース・インシデント

| Dm:40・64 | C.Dm:46.72 | Stn:0 | G.C:8×3 | Gd:立 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|




●プラズマ・アブダクション

相手をつかみ、電極を当ててから空中に浮かばせ、雷で攻撃するコマンド投げ。投げ間合いは狭く、決めた後は受け身を取られてしまうが、コマンド完成と同時に投げ判定が出るので、GCフロントステップから狙ったり近距離での連続技に組み込もう。また、投げスカリモーションのスキは大きめなので、垂直ジャンプで回避されると危険な状況に陥ってしまう。

●ノット・インディペンデンス

弱は自分の後方から、強は相手側の画面端からUFOを出現させる超必殺技。UFOは逆側の画面端に移動しつつ、リング状のレーザーを3回撃つ。このレーザーは、円の中心に判定が無いもののガード不能。また、ヒットして浮いた相手に追撃できるので、この技を絡めた連係がさく裂すれば大ダメージを与えられるぞ。

暗転後に一瞬だけ無敵があるが、活用するのは難しい。また、無敵時間が切れた後に少しスキはあるが、ここを狙われてもUFOが出現していればレーザーを撃ってくれるので、大きな反撃は受けづらい。なお、マーズショットとこの技を同時に使うことはできない。

●MP12

小型のマーズピープル編隊を画面端下から上昇軌道、画面端上から下降軌道、画面上部から弧を描く軌道というパターンで飛来させる。二つ目の編隊が攻撃している最中に動作可能になるので、出してしまえばスキは小さい。暗転前に無敵は無く、つぶされてしまうとパワーゲージを消費してしまう。さらに、動作中に攻撃をくらうと編隊が消滅してしまうのも欠点だ。ヒットすれば追撃が可能で大ダメージを望めるが、発生が遅いので使いどころは少ない。

●ツングース・インシデント

弱は背後側の画面端、強は画面中央からUFOを落として攻撃する技。マーズショットとの併用は可能だが、ノット・インディペンデンス中には出せない。

中段攻撃で、UFOは出現と同時に攻撃判定を持つので、弱はめくりジャンプへの対空技になり、強は連続技に組み込みやすい。ダメージはEXCEEDにしては小さめで、暗転前に無敵は無く、そこをつぶされてしまうとその試合では二度と使えない点に注意しよう。

MARS PEOPLE

# IORI YAGAMI

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ



オロチの血の暴走により、狂気に支配された庵。圧倒的なまでのスピードを持ち、気の向くままに動かすだけでも、相手をほんろうすることができる。とりあえず一度動かしてみて欲しいキャラだ。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



挑発



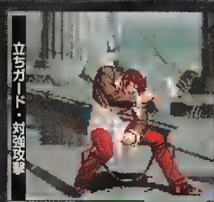
バックステップ



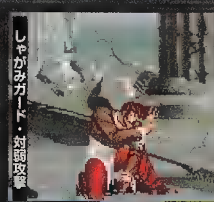
ガード



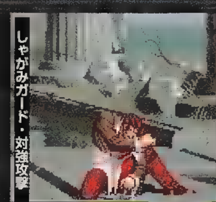
立ちガード・対弱攻撃



立ちガード・対強攻撃



しゃがみガード・対弱攻撃



しゃがみガード・対強攻撃

投げ抜け



通常投げ失敗



受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン

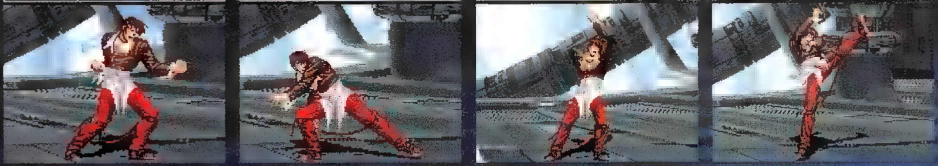


勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:9 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:9 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:16 C.Dm:17 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:屈 Cn:× |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:5 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:5 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:[illegible] | Dm:17 C.Dm:25 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:× |

近距離立ち攻撃



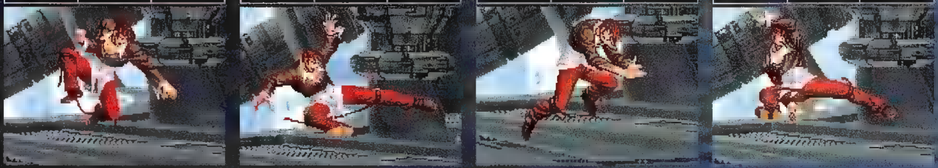
遠距離立ち攻撃



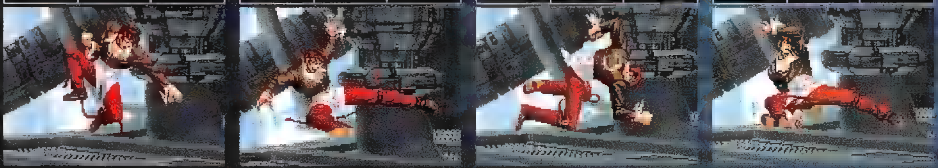
しゃがみ攻撃



垂直ジャンプ攻撃



斜めジャンプ攻撃



### 地上通常技

下段技のしゃがみBは各種キャンセルが可能。ヒット時はキャンセルで葵花につなげよう。しゃがみDは発生が早く、リーチに優れているので多用したくなるが、ガードされると反撃を受けることが多いので注意。近距離立ちCはジャンプした相手にも当たりやすいので、打撃とコマンド投げの屑風で二択を迫るときに使いやすい。

### ジャンプ通常技

垂直ジャンプCのグラフィックが庵のものと違う点に注目。空対空で競り勝ちたいときに使おう。ジャンプCは庵の同技より下方向に強く、姿勢が低くなる技をつぶしやすい。また、ジャンプDは斜め上～前方に強いので、空対空を意識して跳び込むときに有効。そのほか、ジャンプAは昇りで出しても下りまで攻撃判定が出続けるぞ。

### 投げ技／特殊技／その他

→＋A・Aは1段目、2段目共に必殺技でキャンセルが可能。1段目をキャンセルする場合は、コマンドを素早く入力する必要があるぞ。→＋Bは2段技で、2段目が中段攻撃だが発生が遅いため、ガードされやすい。空中で←＋Bはめくりを狙うことが可能。庵の同技よりも攻撃持続時間が長い上、下方向に強いのでしゃがみBなどで迎撃されにくくなっている。

#### [illegible]（ひさりさね）

| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



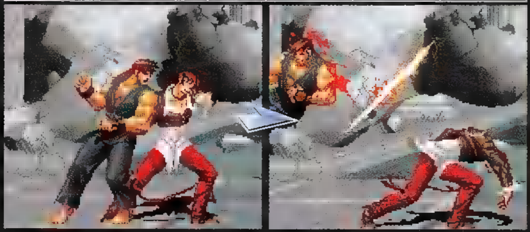
#### 外式・夢弾

| Dm:16(10)×2 | C.Dm:20(13) | Stn:16(10)×2 | G.C:12(8)×2 | Gd:立／屈 | Cn:必 |
|---|---|---|---|---|---|



#### 逆剥ぎ

| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 外式・轟斧 陽 "死神"

| Dm:14(10)×2 | C.Dm:18(13) | Stn:14(10)×2 | G.C:12(8)×2 | Gd:立／屈→立／屈 | Cn:×(×→必) |
|---|---|---|---|---|---|



#### 外式・百合折り

| Dm:10 | C.Dm:14 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:× |



キャラクター編 IORI YAGAMI

必殺技 百式・鬼焼き

| Dm:18・16×3 | C.Dm:20・20 | Stn:8・8×3 |
|---|---|---|
| G.C:8・8×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 百八式・闇払い

| Dm:14 | C.Dm:20 | Stn:8 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 百弐拾七式・葵花

| Dm:8+8+13 | C.Dm:13、13、16 | Stn:8、8、13 | G.C:0 | Gd:立／屈※ | Cn:ど、－、－ |
|---|---|---|---|---|---|



※三段目のGdは立

必殺技 弐百拾弐式・琴月 陰

| Dm:11+0+14 | C.Dm:11／0／14 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



必殺技 屑風

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:－ |
|---|---|---|---|---|---|



**●百式・鬼焼き**

一瞬身をかがめたのち、紫色の炎をまといながら両手を広げて上昇する必殺技。弱はほんの少しだけ、強はかなりの高さまで上昇する。

弱に信頼をおけるほど持続は無いが、判定はかなり強い。一方、強には攻撃判定発生後まで無敵があるので、主に強を対空技や割り込み技として使っていこう。

**●百八式・闇払い**

紫色の炎が地面を這いながら進む飛び道具。弱、強で弾速が違い、弱は遅く、強はかなり速い。

地面を這うのでジャンプで跳び越されやすく、遠距離から出しても効果は薄い。中間距離～近距離で動こうとした相手や、けん制技に当てるように使おう。

**●百弐拾七式・葵花**

地面を滑るように前進しながら、左右のアッパーコンビネーションで相手を浮かして、最後に自分も跳び上がって両手で相手をたたき付ける必殺技。ヒット時に相手は受け身を取れないので、起き攻めが可能だ。

弱は移動距離が短い代わりに発生が早いので、弱攻撃から連続技に使える。強は移動距離こそ長いものの、発生が遅いので、強攻撃からでないとつながらない。

また、庵のものに比べて硬直が短いので、画面端なら弱葵花2段目から3段目を出さずに、浮いた相手に近距離立ちCなどを決めることができる。

**●屑風**

相手を横に引きずり込み、無防備な状態にして後方に突き放つコマンド投げ。出始めに打撃と投げに対する無敵があるが、投げ判定が出る少し前に無敵ではなくなる。庵と同じく、無敵を利用して相手の攻撃をピンポイントで避けつつ投げたり、ジャンプ攻撃を無敵で回避して着地に決めたり、ガード崩しに使おう。

また、庵の同技よりも発生が速いため、弱攻撃からキャンセルで出すと連続技になる（相手が投げ間合い内の場合）。そこからの追撃でフロントステップ→しゃがみAなどを決められるので、再び屑風にループできる。しかし難度が高いので、無理に狙わないで前に歩いてから近距離立ちC→→＋A→強葵花×3を決めてしまうのが無難だろう。

| 超必殺技 禁千弐百拾壱式・八稚女 | Dm:1+1×8+12×4 | C.Dm:1、1、12 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|---|

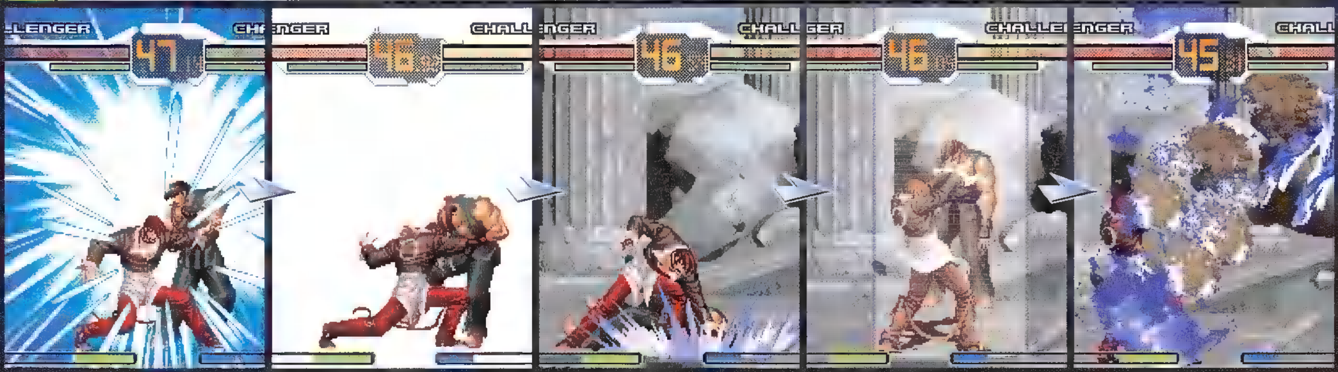


| 超必殺技 裏百八式・八酒杯 | Dm:0+1×10(※) | C.Dm:1 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|---|



※ヒット数は相手のレバガチャ＋ボタン連打により減少

| ？？？！ | Dm:8×15 | C.Dm:8 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|---|



●弐百拾弐式・琴月 陰

素早く突進した後にひじを打ち込み、顔面をつかんで地面にたたき付ける必殺技で、弱に比べて強の方が移動距離が長い。密着状態の強攻撃からでも連続技にならない。移動する手段として使っていこう。

●禁千弐百拾壱式・八稚女

地面を滑るように突進攻撃を行ない、ヒットすると相手をロックして乱舞攻撃を決める超必殺技で、後半部分の演出が庵の八稚女とは異なる。

無敵は攻撃判定発生直前に切れてしまうので、割り込みにはあまり向いていない。しゃがみB→➡＋Aからの連続技に組み込んで使うのがメインになる。ただし、庵で可能だった近距離立ちC→➡＋A→八稚女という連続技は大型キャラ限定なので注意。また、無敵時間が切れた後も足元以外はやられ判定が無いので、空中を進む飛び道具をくぐりつつ決めることも可能だ。

●裏百八式・八酒杯

紫色の炎を地面に画面端まで連続して落とす超必殺技。強攻撃からでも連続技にならないほど発生が遅く、信頼できる無敵時間も無いが、ヒットさせると相手の動きを一定時間止めることができる。動きを止めている間は徐々に体力を奪っていくが、相手側はレバガチャをすることで復帰を早めることができるので、ヒットさせたら素早く連続技を決めにいこう。

また、コマンド入力後にボタンを押し続ければ、一定時間技を出さずに待機することができる。

●？？？！

コマンド入力直後に投げ判定が発生するコマンド投げ。演出が非常に派手で、火柱の中で相手を両腕で持ち上げている姿はどこか神秘的だ。

暗転を見てから避けることはできないので、スカシ投げやガード崩し、GCフロントステップ後の反撃などさまざまな状況で使える。間合いはやや広めといった程度で、密着状態の弱攻撃×2からキャンセルで出せば連続技になる。

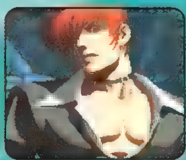
# CHARACTER VOICE LIST

全キャラクターのボイスを一挙公開するぞ。おなじみの顔ぶれがそろうSNK勢だが、やはり異彩を放っているのがマーズピープル。彼(?)の声はぜひ一度じっくりと聞いてみることをおすすめするぞ。

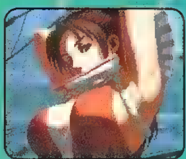
**-SNK side-**

## VOICE ACTORS


草薙 京：野中 政宏


八神 庵：安井 邦彦


テリー・ボガード：橋本 さとし


不知火 舞：曽木 亜古弥


キム：橋本 さとし

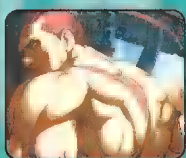

チョイ・ボンゲ：モンスター前塚


リョウ・サカザキ：臼井 雅基


藤堂 香澄：弓 雅枝


Mr.カラテ：[redacted] 英治


アースクエイク：臼井 雅[redacted]


牙神 幻十郎：コング[redacted]田

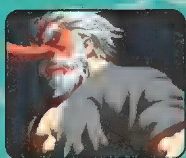

色：南 かおり


ゲーニッツ：島 よしのり


ギース・ハワード：コング桑田


マーズピープル：？？？


ツキノヨルオロチノチニクルフ
イオリ：安井 邦彦


本気になったMr.カラテ
：[redacted] 英治


アテナ：伊藤 望恵

## 草薙 京

**■[illegible]出系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「いくぜっ」 |
| 登場(対庵専用) | 「さぁ、はじめようか」 |
| 挑発 | 「もうお休みかい？」 |
| 勝利1 | 「俺の～」 |
| | 「勝ちだっ！」 |
| 勝利2 | 「へへっ」 |
| | 「燃えたろ」 |
| 弱ダメージ | 「くっ」 |
| 強ダメージ | 「ぐぁっ」 |
| 投げダメージ | 「ごぁっ」 |
| 必殺ダメージ | 「がはっ」 |
| ファイナルダウン | 「うおわぁぁぁぁ」 |
| [illegible]れダウン | 「ぐぅ」「あぁぁぁ」 |
| 投げ抜け | 「なめんなっ」 |
| ダウン回[illegible] | 「おぅっと」 |

**[illegible]**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふっ」 |
| 強攻[illegible] | 「でぃやっ」 |
| GC攻[illegible] | 「なめんなっ」 |
| AB投げ | 「とぅあっ」 |
| CD投げ | 「おりゃっ」 |
| 外式・轟斧 陽 | 「こっのぉ」 |
| 外式・奈落落とし | 「ふんっ」 |
| 八拾八式 | 「この[illegible]っ」 |
| 百式・鬼焼き | 「う～りゃ」 |
| R.E.D.KicK | 「こっちだぜっ」 |
| 百拾四式・荒咬み | 「ボディーが」「あめぇぜっ」 |
| 百弐拾八式・九傷 | 「お留守だぜっ」 |
| 百弐拾七式・八錆 | 「ガラ空きだぜっ」 |
| 弐百拾弐式・琴月 陽 | 「しぃっ」「燃えろ～」 |
| 百拾五式・毒咬み | 「くらえっ」 |
| 裏百八式・大蛇薙 | 「はぁ～」「くらいやがれ～」 |
| 百八拾弐式 | 「これで」「きめるぜっ」 |
| 最終決戦奥義・無式 | 「見せてやるっ」「草薙の拳をっ」 |

## 八神 庵

**■[illegible]出[illegible]音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「すぐ楽にしてやる」 |
| 登場(対京専用) | 「殺(け)してやる、[illegible]様の命(ほのお)をな！」 |
| 挑発 | 「俺が怖いのか？」 |
| 勝利1 | 「ふっふっふっふっ」 |
| | 「はっはっはっはっ」 |
| | 「はぁーはっはっはっはー」 |
| 勝利2 | 「そのまま死ね！」 |
| 勝利(対京専用) | 「燃え尽きるがいい」 |
| 弱ダメージ | 「クッ」 |
| 強ダメージ | 「フゥッ」 |
| 投げダメージ | 「グッ」 |
| 必殺ダメージ | 「グアッ」 |
| ファイナルダウン | 「このままでは終わらんぞ！」 |
| 膝崩れダウン | 「ぐっ……おぉぉぉ……っ」 |
| 投げ抜け | 「バカめ」 |
| ダウン回避 | 「ムダだ」 |

**■攻[illegible]声■**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「フッ」 |
| 強攻撃 | 「ハアッ」 |
| AB投げ | 「邪魔だ！」 |
| CD投げ | 「死ね！」 |
| GC攻撃 | 「フンッ」 |
| 外式・夢弾 | 「フッ」 |
| 外式・轟斧 陰"死神" | 「ハアッ」 |
| 外式・百合折り | 「フッ」 |
| 百八式・[illegible]ムい | 「どおしたぁ!?」 |
| 百式・鬼焼き | 「ほぉあぁッ！」 |
| 弐百拾弐式・琴月 陰 | 「ごおおおぁ！」「死ね！」 |
| 百弐拾七式・葵花 | 「ホッ」「フッ」「ハァッ！」 |
| 屑風 | 「はあー！」 |
| 参百拾壱式・爪櫛 | 「おおぉ！」 |
| 禁千弐百拾壱式・八稚女 | 「遊びは、終わりだ！」 |
| | 「泣け、叫べ、そして」 |
| | 「死ね！」 |
| 裏参百十六式・豺華 | 「永遠に」 |
| | 「うわっはっはっはー!!」 |
| 裏三百拾壱式・析爪櫛 | 「いくぞ！」 |
| | 「うおおおぉー!!」 |
| 血の暴走 | 「くぅぅぅ……がぁぁぁ……」 |
| | 「グァァァァァ……」 |

## テリー・ボガード

**[illegible]系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「Get Ready？」 |
| 登場 | 「ハァッ!!」 |
| 登場(対ギース専用) | 「geese!!」 |
| 挑発 | 「Hey! came on！ came on！」 |
| 勝利1 | 「ＯＫ！」 |
| 勝利2 | 「Stand up！」 |
| 勝利(対ギース専用) | 「All right！」 |
| 弱ダメージ | 「グッ！」 |
| 強ダメージ | 「グワッ！」 |
| 投げダメージ | 「グハッ！」 |
| 必殺ダメージ | 「ウオッ！」 |
| ファイナルダウン | 「ウアァ～ッ！」 |
| [illegible]れダウン | 「グッ……アァァァ……」 |
| 投げ抜け | 「ハアッ！」 |
| ダウン回避 | 「フッ！」 |

**■攻[illegible]系音声■**

| | |
|---|---|
| [illegible]攻撃 | 「フッ！」 |
| 強攻[illegible] | 「トヤッ！」 |
| AB投げ | 「トオッ！」 |
| CD投げ | 「ハアッ！」 |
| GC攻撃 | 「ハアッ！」 |
| パワーウェイブ | 「Lock you！」 |
| ラウンドウェイブ | 「Good Luck！」 |
| バーンナックル | 「Burning！」 |
| パワーダンク | 「Beat up！」 |
| クラックシュート | 「Kick bat！」 |
| ライジングタックル | 「Bingo！」 |
| パワーゲイザー | 「Go Burn！」 |
| トリプルゲイザー | 「Live Wire！」 |
| ハイアングルゲイザー | 「Get up here！」 |
| | 「Go Burn！」 |
| バスターウルフ | 「Are you ok！」 |
| | 「Buster Wolf！」 |
| ライジングビート | 「Beat up！」 |
| | 「One's power！」 |

## 不知火 舞

**■演出系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「さあ、はじめましょ」 |
| 挑発 | 「ほら、ほら～」 |
| 勝利1 | 「よっ、にっぽんいちー！」 |
| 勝利2 | 「そのていどなの？」 |
| 弱ダメージ | 「うっ」 |
| 強ダメージ | 「くうっ」 |
| 投げダメージ | 「あっ」 |
| 必殺ダメージ | 「きゃーっ」 |
| ファイナルダウン | 「ア、アンディ～」 |
| 膝崩れダウン | 「う、うそ」 |
| ダウン回避 | 「はっ」 |

**■攻[illegible]音声■**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「えいっ」 |
| 強攻[illegible] | 「やぁっ！」 |
| GC攻撃 | 「それっ」 |
| AB投げ | 「とう」「やっ」 |
| CD投げ | 「ふうしゃくずし」 |
| 空中投げ | 「ゆめざくらっ」 |
| 黒燕の舞 | 「こくえんのまい！」 |
| 紅鶴の舞 | 「こうかくのまい！」 |
| 花蝶扇 | 「かちょーせん」 |
| 龍炎舞 | 「りゅうえんぶ」 |
| 小夜千鳥 | 「はいぃっ」 |
| 必殺忍蜂 | 「ひっさつ」「しのびばち」 |
| 白鷺の舞 | 「はくろのまい」 |
| 孤鷲の舞 | 「こしゅうのまい」 |
| ムササビの舞 | 「むささびのまい」 |
| 水鳥の舞 | 「ひとつ　ふたつ　みっつ」 |
| 鳳凰の舞 | 「しらぬいきゅうきょくおうぎ」 |
| 超必殺忍蜂 | 「はぁぁぁぁぁ」 |
| | 「ちょうひっさつしのびばち」 |

## キム

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「いくぞっ！」 |
| 登場(対悪人※) | 「悪は許さん！」 |
| 挑発 | 「フウゥゥゥ」 |
| 勝利1 | 「ハァッ！」 |
| 勝利2 | 「なかなかのお手前で」 |
| 弱ダメージ | 「ウッ！」 |
| 強ダメージ | 「グゥッ！」 |
| 投げダメージ | 「ウオッ」 |
| 必殺ダメージ | 「グアッ!!」 |
| ファイナルダウン | 「ウアァァァァァ」 |
| 膝崩れダウン | 「ウウウゥゥゥ……」 |
| ダウン回避 | 「フンッ！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ハァッ」 |
| 強攻撃 | 「アチャ――！」 |
| GC攻撃 | 「アタッ！」 |
| AB,CD投げ | 「スキあり！」 |
| ねりチャギ | 「ネリチャギ！」 |
| 飛翔脚 | 「アタタタッ！」 |
| 覇気脚 | 「はききゃく！」 |
| 半月斬 | 「はんげつざん！」 |
| 飛燕斬 | 「ひえんざんっ！」 |
| 三連撃(弱フィニッシュ) | 「ネリチャギッ」 |
| 三連撃(強フィニッシュ) | 「ダブルデチャギ」 |
| 鳳凰脚(超必殺技、EXCEED共通) | 「ほうおうきゃく」 |
| | 「ゥアタタタッ！」 |
| | 「アタッ！」 |
| | 「オアチャーッ！」 |
| 鳳凰飛天脚 | 「見切った！」 |

## チョイ・ボンゲ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「きらきらりーん」 |
| 挑発 | 「ほーれほれほれ」 |
| 勝利1 | 「め〜っちゃ、快感ん」 |
| 勝利2 | 「らっくしょーでヤンスッ」 |
| 弱ダメージ | 「いたっ」 |
| 強ダメージ | 「レレッ」 |
| 必殺ダメージ | 「キツッ！」 |
| ファイナルダウン | 「また来週でヤンス―――――ッ!!」 |
| 膝崩れダウン | 「……ガッ、クシ……」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「うきゃっ」 |
| 強攻撃 | 「ほらっ」 |
| GC攻撃 | 「むきょーっ！」 |
| AB投げ | 「きょーきょきょきょ」 |
| CD投げ | 「ずぶんちょ」 |
| 通り魔蹴り | 「ひょわっ」 |
| [illegible]疾風斬 | 「斬るでヤンす」 |
| 飛翔空裂斬 | 「うき―――っ」 |
| [illegible]猿刺突 | 「くし刺しでヤンス」 |
| [illegible] | 「踏むでヤンス」 |
| 回転飛猿斬 | 「いよひょひょひょひょー」 |
| [illegible]襲飛猿突き | 「ポピーーっ！」 |
| 鳳凰脚 | 「イッツ、ショ〜タ[illegible]イムぅ！」 |
| | 「うひょっ」 |
| 真！超絶竜巻真空斬 | 「きりきりまいま〜い!!」 |
| | 「うきっ」 |
| 杓死 | 「シャクシでヤンス〜!!」 |

## リョウ・サカザキ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「かかってこい！」 |
| 挑発 | 「オラオラ」 |
| 勝利1 | 「これがきょくげんりゅうだ！」 |
| 勝利2 | 「オオッス」 |
| 弱ダメージ | 「クッ」 |
| 強ダメージ | 「オゥッ」 |
| 投げダメージ | 「クッ」 |
| 必殺ダメージ | 「オゥッ」 |
| ファイナルダウン | 「クソォォ」 |
| 膝崩れダウン | 「ヌウゥゥゥ」 |
| ダウン回避 | 「オット」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ハッ！」 |
| 強攻撃 | 「フンッ！」 |
| GC攻撃 | 「デヤッ！」 |
| 下段受け | 「フッ！」 |
| 虎煌拳 | 「こおーけん！」 |
| 虎咆 | 「ぅおりゃー！」 |
| 飛燕疾風脚 | 「ひえんしっぷーきゃく！」 |
| 暫烈拳 | 「ざんれつけん！」 |
| 虎咆疾風拳 | 「どおぅりゃー！」 |
| 覇王翔吼拳 | 「はおうしょうこうけん！」 |
| 龍虎乱舞 | 「きょくげんりゅうおうぎ！」 |
| | 「おらおらおら〜」 |
| | 「もらったー」 |
| 天地[illegible]拳 | 「いちげき」「ひっさつっ！」 |

## 藤堂 香澄

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「覚悟、願います」 |
| 挑発 | 「かかってこい」 |
| 勝利1 | 「また」 |
| | 「勝ちました」 |
| 勝利2 | 「はっ」「えいっ」「やぁっ」「とりゃっ」 |
| | 「ふぅ〜」 |
| 弱ダメージ | 「うっ」 |
| 強ダメージ | 「あぁんっ」 |
| 投げダメージ | 「うっくっ」 |
| 必殺ダメージ | 「あ、はぁっ」 |
| ファイナルダウン | 「あ[illegible]ぁあぁ」 |
| 膝崩れダウン | 「くっ、うぅぅ」 |
| 投げ抜け | 「あまいっ」 |
| ダウン回避 | 「ふっ」 |
| タイムオーバー負け | 「未熟……」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「はっ」 |
| 強攻撃 | 「やあっ」 |
| GC攻撃 | 「あまいっ」 |
| AB投げ | 「たぁっ」 |
| CD投げ | 「やあっ」 |
| 肘当て | 「すきありっ」 |
| 重ね当て | 「たあっ」 |
| 滅身無投 | 「そこっ」 |
| 竜巻槍打 | 「えいっ」「やぁっ」「とりゃっ」 |
| 隠溝流し | 「それっ」「それっ」「それっ」 |
| 超重ね当て | 「ちょ〜う」「かさねあてっ」 |
| 不知火 | 「藤堂流奥義」「はっ」 |
| 心眼・葛落とし | 「はぁぁぁ」「取った」 |

## Mr.カラテ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「ふっ、ふっ、ふっ！」 |
| 挑発 | 「かかってこんか」 |
| 勝利1 | 「ぬ!! 見切ったーっ！」 |
| 勝利2 | 「いつでもかかってくるがよい」 |
| 弱ダメージ | 「ぬっ」 |
| 強ダメージ | 「うぬっ」 |
| 投げダメージ | 「ぬぅあっ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぬああっ」 |
| ファイナルダウン | 「ぬぁああああー」 |
| 膝崩れダウン | 「くぬっぅ」 |
| ダウン回避 | 「ふあっ！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふっ！」 |
| 強攻撃 | 「ふんっ！」 |
| GC攻撃 | 「いやぁ」 |
| 鬼車 | 「いやっ」 |
| 飛車落とし | 「か[illegible]っ」 |
| 虎煌拳 | 「こおうけん」 |
| 虎咆 | 「チェストーッ！」 |
| 猛虎 無頼岩 | 「はっ！」 |
| 飛燕疾風脚 | 「ひえんしっぷうきゃく」 |
| 翔乱脚 | 「しょうらんきゃく」 |
| 暫烈拳 | 「ざんれつけん」 |
| 覇王至高拳 | 「んー」 |
| | 「はおうしこうけん」 |
| 極限虎砲 | 「むぅぅーん」 |
| | 「チェストーッ！」 |
| 超覇王至高拳 | 「極限流奥義」 |
| | 「せぇあ、せぇあ、せぇあー」 |

## アースクェイク

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 挑発 | 「うぃぃぃぃぃぃっ！」 |
| 勝利1 | 「うっひひーっ」 |
| 勝利2 | 「ファアアアアン!!」 |
| 弱ダメージ | 「がふっ」 |
| 強ダメージ | 「アウチッ！」 |
| 必殺ダメージ | 「アハウっ！」 |
| ファイナルダウン | 「うおあぁぁ[illegible]ぁぁぁぁぁあっ!!」 |
| 膝崩れダウン | 「はうぅぅぅ……」 |
| ダウン回避 | 「ウヘヘッ」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふぅん！」 |
| 強攻撃 | 「フンハッ！」 |
| GC攻撃 | 「どおりゃ！」 |
| AB投げ | 「うっひひーっ」 |
| ファットチェーンソー | 「ふんっ！」 |
| ファットバウンド | 「ヒャッホー！」 |
| | 「んんっ！」 |
| ファットフェイク ファットレプリカアタック | 「ここだぜぃっ」 |
| チェーンソーダイブ | 「ウッホー！」 |
| ファットバースト | 「これでもくらえいっ！」 |
| ファットブレス | 「ウラァッ！」 |
| アースガッデム2003 | 「もらったぜ！」 |
| | 「ぐふぇふぇふぇふぇふぇ……」 |
| ファットギルティー | 「とどめだ[illegible]っ!!」 |
| | 「ぐへへ」 |
| ファットカーニバル | 「出てこいやろーども」 |
| | 「特大のいくぜぃっ！」 |

## 牙神 幻十郎

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「ふん……面白い……」 |
| 挑発 | 「あぁぁっ！ ……いらつく!!」 |
| 勝利1 | 「殺す価値もないっ!!」 |
| 勝利2 | 「身の程知らずがっ!!」 |
| 弱ダメージ | 「ぐはっ」 |
| 強ダメージ | 「やるな」 |
| 必殺ダメージ | 「うごふっ！」 |
| ファイナルダウン | 「貴様ごときにぃぃーーーっ!!」 |
| 膝崩れダウン | 「ふ、……不覚……」 |
| バックステップ | 「どりゃあっ！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「うり[illegible]！」 |
| 強攻撃 | 「どうりゃあ!!」 |
| GC攻撃 | 「ふん！」 |
| [illegible]り | 「ふん！」 |
| 桜華斬 | 「散れィっ！」 |
| [illegible] 光翼刃 | 「死にさらせィっ!!」 |
| 百鬼殺 | 「てやっ！」 |
| | 「死ねっ！」 |
| | 「カスがっ！」 |
| | 「失せろっ！」 |
| 月華斬 | 「カスがっ！」 |
| | 「サビとなれいっ！」 |
| 三連殺 | 「ひとつっ！」 |
| | 「ふたつっ！」 |
| | 「みっつッ！」 |
| | 「いやぁっ、イノシカチョオッ!!」 |
| 牙神突 | 「はぁー……」 |
| | 「でえいやぁーっ!!」 |
| 裏五光 | 「うりゃっ」 |
| | 「ひとつッ！」 |
| | 「ふたつッ！」 |
| | 「みっつッ！」 |
| | 「よっつッ！」 |
| | 「いつつ!!」 |
| | 「死にさらせィっ!!」 |
| 怒り爆発 | 「殺スッ！」 |
| 一閃 | 「そのまま寝ていろぉっ!!」 |

## 色

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「はじめましょうか」 |
| 挑発 | 「まだまだね……」 |
| 勝利1 | 「もう、おしまい？」 |
| 勝利2 | 「もう逝ったの？」 |
| 弱ダメージ | 「うっく……！」 |
| 強ダメージ | 「駄目……！」 |
| 必殺ダメージ | 「あぁっ！」 |
| ファイナルダウン | 「ああああああ[illegible]ぁぁーーーっ!!」 |
| 膝崩れダウン | 「ううぅっ……！」 |
| ダウン回避 | 「ふぅっ」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「はっ」 |
| 強攻撃 | 「はいっ！」 |
| GC攻撃 | 「いやぁっ！」 |
| AB投げ | 「いやぁっ！」 |
| CD投げ | 「やぁっ！」 |
| 連ね斬り・輪廻 | 「覚悟して」 |
| 連ね斬り・転生 | 「いくわよ」 |
| 無明 | 「壊してあげる……」 |
| 露祓 | 「そこっ！」 |
| 冥華 | 「沈んでっ！」 |
| 刹那 | 「うふふふ……」 |
| 天魔波旬 | 「終わりよっ！」 |
| | 「よかったわ……」 |
| 色咒 | 「逃がさない」 |
| | 「つかまえた」 |
| | 「あああぁぁ―――……！」 |

## ゲーニッツ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「さぁ、神に祈りなさい」 |
| 挑発 | 「ぬるいですね」 |
| 勝利1 | 「まだまだですね」 |
| 勝利2 | 「[illegible]の程を知りなさい」 |
| 弱ダメージ | 「クッ！」 |
| 強ダメージ | 「うっ！」 |
| 投げダメージ | 「むぅっ！」 |
| 必殺ダメージ | 「ヴッ」 |
| ファイナルダウン | 「うおぉぉぉぉ！」 |
| 膝崩れダウン | 「ばかな」 |
| 投げ抜け | 「フゥンッ！」 |
| ダウン回避 | 「フッ　フッ　フッ！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「フッ！」 |
| 強攻撃 | 「フンッ！」 |
| GC攻撃 | 「フゥンッ！」 |
| AB投げ | 「むんっ」 |
| CD投げ | 「ははは っ」 |
| ЁНОКАЗЗ (よのかぜ) | 「ここですか!?」 |
| ВАНГЁТОКОБУСЭ (わんひょう とこぶせ) | 「いかがです!?」 |
| ВАНГЁМАМЗЦУ (わんひょう まめつ) | 「いかがです!?」 |
| ГЁГА(ひょうが) | 「遅いですね」 |
| СИНАОИХАНА СЭИРАН (しんあおいはな せいらん) | 「フッ」「ハッ」「どうですか!?」 |
| ЯМИДОКОКУ (やみどうこく) | 「お別れです」 |
| ФУУДЗИН ИБУКИ (ふうじん いぶき) | 「さぁ」「もう」「眠りなさい」 |
| 真八稚女・ЖИССКОКУ (しんやおとめ じっそうこく) | 「これが神罰です」 |

## ギース・ハワード

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「You reprocess to [illegible]！」 |
| 挑発 | 「come on！」 |
| 勝利1 | 「You're not worth my disgust！」 |
| 勝利2 | 「What a waste of time！」 |
| 弱ダメージ | 「ムッ！」 |
| 強ダメージ | 「グッ！」 |
| 投げダメージ | 「んぉっ！」 |
| 必殺ダメージ | 「グワッ！」 |
| ファイナルダウン | 「ヌオァァァー！」 |
| 膝崩れダウン | 「ぐぅ……ぉぁぁぁぁ！」 |
| 投げ抜け | 「うぇあー!!」 |
| ダウン回避 | 「Hmph！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ハッ！」 |
| 強攻撃 | 「トァーッ！」 |
| AB投げ | 「ふんっ！」 |
| CD投げ | 「ハァ～ッ！」 |
| GC攻撃 | 「うぇあー!!」 |
| 不動活殺[illegible] | 「うぇあー!!」 |
| 雷光回し蹴り | 「トァーッ！」 |
| 烈風拳 | 「レップーケン!!」 |
| ダブル烈風拳 | 「ダブル レップーケン!!」 |
| 疾風拳 | 「シップーケン!!」 |
| 飛翔日[illegible]斬 | 「フンッ!!」 |
| 邪影拳 | 「じゃえいけん!!」 |
| 上段当て身投げ | 「Gah.　Useless！」 |
| 中段当て身投げ | 「Gah.　Useless！」 |
| 下段当て身打ち | 「Hmph！」「Pinhead！」 |
| [illegible]豪波投げ | 「Die！」 |
| | 「forever！」 |
| レイジングストーム | 「レイジングストーム!!」 |
| 羅生門 | 「ハァァァァァァッ！」 |
| | 「フンッ!!」 |
| デッドリーレイブ | 「デッドリーレイブ!!」 |
| | 「ハァァァァァ」「ハアッ！」 |

## マーズピープル

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | (言語化不能) |
| 挑発 | (言語化不能) |
| 勝利1 | (言語化不能) |
| 勝利2 | (言語化不能) |
| 弱ダメージ | 「ヴッ」 |
| 強ダメージ | 「ヴィィ」 |
| 投げダメージ | 「ヴァー」 |
| 必殺ダメージ | 「ヴァー」 |
| ファイナルダウン | 「ヴィ～～～～」 |
| ダウン回避 | 「ヴイィッ」 |

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ヴィ」 |
| 強攻撃 | 「ヴェィ」 |
| GC攻撃 | 「ヴイィッ」 |
| AB投げ | 「ヴィ」 |
| CD投げ | 「ヴェィ」 |
| マーズショット | 「ヴイィッ」 |
| AREA 801 | 「ヴイィッ」 |
| プラズマ・スピン | (言語化不能) |
| ロズウェル・バニッシュ | 「ヴイィッ」 |

## ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「シャァァァァアァアァッッッ!!」 |
| 登場(対京専用) | 「京ォォッ！」 |
| 挑発 | 「ぐぅおぉぉぉっ!!」 |
| 勝利1 | 「シャァァァァアァアァッッッ!!」 |
| 勝利2 | 「ゴォォォォ……！」 |
| 弱ダメージ | 「ウッ」 |
| 強ダメージ | 「ヒャッ」 |
| 投げダメージ | 「ヴァッ」 |
| 必殺ダメージ | 「ングッ」 |
| ファイナルダウン | 「ガァァァァアァアァッッッ!!」 |
| 膝崩れダウン | 「グッガァァ……ァァァ……ッ」 |
| 投げ抜け | 「フガァァァ！」 |
| ダウン回避 | 「フゥオッ！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「フェッ！」 |
| 強攻撃 | 「フゥオァァ！」 |
| AB投げ | 「ガァァァァ！」 |
| CD投げ | 「フォゥゥゥッ！」 |
| GC攻撃 | 「ゴォォォォ！」 |
| 外式・[illegible] | 「フゥオァァ！」 |
| 外式・轟斧 [illegible]"死神" | 「フゥオァァ！」 |
| 外式・百合折り | 「シャアァァッ！」 |
| 百八式・闇払い | 「ヒェッ！」 |
| 百式・鬼焼き | 「ファァァ！」 |
| 弐百拾弐式・琴月 陰 | 「ウゥゥゥ！」 |
| | 「アァァッ！」 |
| 百弐拾七式・葵花 | 「ヌォォォ！」 |
| | 「フガァァァ！」 |
| | 「ヒィヤァァァ！」 |
| 屑風 | 「ホォアァァ！」 |
| 禁千弐百拾壱式・八稚女 | 「グウァァァァ！」 |
| | 「ウオッ！」 |
| | 「ウオゥゥゥ！」 |
| 裏百八式・八酒杯 | 「グウァァァァ！」 |
| | 「フォォォォッ！」 |
| | 「ヒェッ！」 |
| ？？？！ | 「ウゥゥゥゥゥゥゥゥゥッッッッ!!」 |
| | 「ガアァァァァ!!」 |



## 本気になったMr.カラテ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「むぅぅーーーーーーん」 |
| 挑発 | 「オラ　オラ」 |
| 勝利1 | 「いやぁぁぁっ」 |
| 勝利2 | 「覇王翔吼[illegible]を会得せん限り、[illegible]前がわしを倒すことなどできぬわ」 |
| 弱ダメージ | 「ぬっ」 |
| 強ダメージ | 「ぬぅあ」 |
| 投げダメージ | 「ぬぉ[illegible]っ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぬぉあっ」 |
| ファイナルダウン | 「ぐぬぅぉぉ」 |
| 膝崩れダウン | 「ふ、不覚」 |
| ダウン回避 | 「ふあぁっ！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふっ！」 |
| 強攻撃 | 「は[illegible]っ！」 |
| GC攻撃 | 「せい」 |
| 避け攻撃 | 「ふんっ」 |
| ダッキング攻[illegible] | 「はっ」 |
| 虎煌拳 | 「むっ！」 |
| 虎咆 | 「むぅん！」 |
| 飛燕疾風脚 | 「ふっ」 |
| | 「はっ！」 |
| 暫烈拳 | 「しっ！」 |
| 鬼神撃 | 「むん」 |
| | 「はっ」 |
| | 「とうっ」 |
| 覇王至高拳 | 「んー」 |
| | 「いゃぁっ！」 |
| 極限虎咆 | 「むぅぅーん」 |
| | 「はぁっ！」 |
| 超覇王至高拳 | 「んー」 |
| | 「せぇあ、せぇあ、せぇあー」 |
| 超龍虎乱舞 | 「奥義」 |
| | 「ぬん」 |
| | 「せぇあああああー」 |

## アテナ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「さ、フィナーレだよっ」 |
| 挑発 | 「よい、しょっとっ」 |
| 勝利1 | 「お[illegible]れさまッ」 |
| 弱ダメージ | 「はうっ」 |
| 強ダメージ | 「いやんッ」 |
| 必殺ダメージ | 「きゃんっ」 |
| ファイナルダウン | 「くっやしぃ～～～っ！」 |
| 膝崩れダウン | 「こんなの、あり～……？」 |
| ダウン回避 | 「よっとッ」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「はあっ！」 |
| 強攻撃 | 「せやっ！」 |
| GC攻撃 | 「ふぅあっ！」 |
| AB,CD投げ | 「てや[illegible]っ！」 |
| スライディング | 「やぁっ！」 |
| ヘブンズ・ゲイト | 「ウル」 |
| ポセイドン・レイジ | 「ティエラ」 |
| ミルク・クラウン | 「レイ」 |
| end of the TRIP of NIGHT | 「ケプリ」 |
| BOW OF JUDGMENT | 「ハマドリュアス」 |
| ペガサス☆ファンタジー | 「イクシオン」 |

## アナウンス

■演出系音声■

「BATTLE' TIL YOU DROP！」

「NO ESCAPE！」

「ALL OR NOTHING！」

「FIGHT!!」

「K.O.!!」

「DOUBLE K.O.!!」

「IT'S A TIE！」

「TIME'S UP！」

「YOU WIN!!」

「CONTINUE？」

「HERE COMES A CHALLENGER！」

「SVC CHAOS SNK VS. CAPCOM」

「SELECT A CHALLENGER！」

「COME ON!!」

「JUST PUNCH IT. BABY！」

「NO WAY OUT！」

「IT'S ALL OR NOTHING！」

「PLAY IN REAL EARNEST」

「CONGRATULATIONS!!」

# WINNING MESSAGE
## 勝利メッセージ集

CPU専用のボスキャラ2体を含めた、SNK側の全キャラクターの勝利メッセージを一挙公開。特にダンに対する微妙なメッセージの数々は一見の価値あり!?

### 草薙 京
**通常**
どうした？　まだ燃やされ足りねぇか？
**通常**
聞かせてくれよ。燃やされた感想を。
**通常**
お、今いいフレーズが浮かんだぜ！　ちょっと聞いていけよ。どうせヒマだろ？
**通常**
拳とともに叩き込んどけよ。このオレの強さをな！
**対[illegible]**
何度やっても結果は見えてんじゃねぇか？　八神。
**対[illegible]走庵**
八神！　ちったぁ頭冷やせってんだよ、この馬鹿野郎！
**対ゲーニッツ**
わかったろ？　チンケな風でこの炎は消せねえ。よりいっそう燃え盛るだけだ[illegible]
**対サガット**
なんか、俺が[illegible]ってるムエタイとずいぶんちがってるよな。どっちが本家なんだい？

### 八神 庵
**通常**
もう終わりか？
**[illegible]**
お前が今、感じているもの。それが恐怖だ。
**[illegible]**
そうだ。怯えるがいい・・・　怖れるがいい！
**通常**
もはや悲鳴を[illegible]げることもできんか
**対京**
願いを聞いてやる。どういう死に方が好みだ？
**対タバサ**
俺に近づくな。くだらん研究とやらで、死にたくはなかろう？
**対レッドアリーマー**
化け物なら間に合っている・・・　俺自身の中にな。

### テリー・ボガード
**通常**
リベンジ？　いいぜ、いつでもかかってきな！
**通常**
わかったかい？　俺が[illegible]と呼ばれる理由が。
**通常**
そう気張るなって！　ほらほら、眉間にしわができてるぜ！
**通常**
まだ萎えちゃいないだろ？　オレの中の狼は、まだまだ暴れたりないぜ!!
**[illegible]、香澄**
だから知らないって。ホントだぜ？
**対マーズピープル、デミトリ、レッドアリーマー**
モンスター退治か。映画スターにでもなった気分だぜ！
**対ダン**
元気があって結構だ！　あとは・・・　まぁ、いろいろがんばれ。
**対ギース**
憎しみで闘うことの虚しさは知ってる・・・　だが、お前を許すわけにはいかないんだ！

### 不知火 舞
**通常**
強いでしょ？　不知火流忍術の実力、なめちゃ駄目よ！
**[illegible]**
玉のお肌に傷がついちゃったじゃない！
**通常**
いくら私が美しすぎるからって、[illegible]しなくてもよかったのよ？
**通常**
蝶のように舞い、蜂のように刺す。これぞ不知火流忍[illegible]奥義！
**対京、テリー、チョイ**
知らないなら知らないって、最初っから言いなさいよ！
**[illegible]、香澄、色、アテナ、[illegible]、タバサ**
人気実力容姿・・・　やっぱり私がいないとね！
**対ダルシム**
ヨガってやせられるの？　でも腕が伸びたりする女の子は、アンディ嫌いかしら・・・

### キム
**通常**
安心したまえ[illegible]二人でも三人でも同じだ。
**通常**
うむ。いい目をしている。強くなれる人[illegible]の目だ！
**通常**
強さだけを望んではいけません。やはり武道家たるもの、心身ともに[illegible]練せねば！
**通常**
勝負は僅差・・・　今一歩、あなたは私に及ばぬところがあるということです
**対チョイ**
よし！　いい気迫だ！　まるで、本気で憎まれているようだったぞ？　ハッハッハ！
**対ゲーニッツ**
人類を悪と決め付ける[illegible]を[illegible]放しにしてはおけん！　曲がった信念は正さねば！
**対暴走庵、洗脳ケン**
君も私の元で修行しなさい！　精神が[illegible]だから付け込まれるのです！
**対悪人※**
悪に強きは善にも強し。安心したまえ、きっと私が更正させてみせよう！

### チョイ・ボンゲ
**通常**
なんでヤンスか！　その「チビのくせにやるな」みたいな目は～～！　ムキー!!
**[illegible]**
なんだったらアッシの弟子にしてやってもいいでヤンスよ！　さ、腕立て千回!!
**[illegible]**
ぷぷ～♪　愉快でヤンスねえ。アッシより人気者がひざまずくって言うのは♪
**通常**
一人でいるとキムのダンナも懐かしく・・・　ないないっ！　全然ないでヤンスよ!!
**対キム**
（このまま亡き者にできないでヤンスかね・・・）ギクゥ！　聞こえてる!?
**対バルログ**
見れば見るほどキャラがかぶってるでヤンス。あいでんてぃーの危機でヤンス！
**[illegible]鬼**
鬼退治～鬼退治～～♪　アッシはさしずめ一寸法師でヤンスな！

### リョウ・サカザキ
**通常**
極限流に敗北は無い！
**[illegible]**
おい、手合わせが終わったら礼くらいしろよ。
**[illegible]**
悪いな。俺はこれで飯食ってるんでね。負けたら明日はないんだよ！
**[illegible]**
いいセンスしてるぜ！　どうだい？　うちの道場で鍛え直してみたら。
**対マーズピープル、タバサ、デミトリ**
世の中にはいろいろ変わった連中がいるもんだ
**対Mr.カラテ。本気カラテ**
そろそろ年齢を考えてくれよな・・・。
**対ダン**
・・・す、すまん。つい本気になっちまった。おい、本当に大丈夫か？

### [illegible]堂 [illegible]澄
**[illegible]**
さぁ、答えろ！　父様はどこだ？
**[illegible]**
やはり、藤堂流は無敵だ。
**通常**
父様、一体どこに・・・。
**[illegible]**
ぜぇぜぇ・・・ち、ちっとも手強くなんかなかったぞ！
**対リョウ、Mr.カラテ、本気カラテ、ダン**
極限流、もはや見切った！

### Mr.カラテ
**通常**
まだまだ修行が足りんな！
**[illegible]**
わしの正体か？　フフフ、空手道に生きる天狗よ！
**[illegible]**
風の噂で聞いたのだが、極限流とかいう流派の道場がもっぱらの評判だそうだ。
**[illegible]**
おぬしらごときでは、ワシの鼻を折るどころか、触ることもできんぞ。
**対リョウ**
精進が足りぬ！　粗食と窮乏に耐えてこそ道は開かれるのじゃ！
**対Mr.カラテ**
面を付けるならワシ位、格好良い物を付ける事だな！
**対本気カラテ**
偽者め！　面をつけただけで見分けがつかなくなるとでも思うてか！

### アースクェイク
**通常**
オッ！　ゼニ置いてとっとと失せなっ！
**通常**
俺の様に強くなりたきゃ、たーんと飯を食らう事だな！　グヒ。
**[illegible]**
グフフ、俺はそこらのウドの大木とは違うんだ。
**通常**
なんでえ、これっぽっちしか持ってねえのか！
**対京、庵、ケン**
さて、飯にするか。おいこら兄ちゃん！　さっさと薪に火をつけな！
**対ヒューゴー**
グフフ、てめえ、でかくてなかなか見所があるぜ。

### 牙神 幻十郎
**通常**
もとより貴様に[illegible]が無かっただけの事・・・。
**[illegible]**
[illegible]じて腹切るなら勝手にしろ。介錯などせんぞ。
**[illegible]**
阿呆が！　それしきの覚悟で、俺に挑むからよ！
**[illegible]**
覚えておけ、力のないものから死んでいくのが世の常よ。
**対アースクェイク**
ちいっ。あいかわらず斬りにくい腹よ！
**対ゲーニッツ、ダルシム**
神、仏に何ができる・・・俺が恃むものは、この刀だけよ！
**対[illegible]**
俺のような男が必要なのよ。この狂った世界にはな！
**対バルログ**
美しいではないか。真っ赤[illegible]死に化粧が、よく似合っているぞ！

### 色
**通常**
もう・・・お終い？
**[illegible]**
何やってるの？
**通常**
・・・・・・・。
**通常**
苦しいの？　そう。もうすぐ終わるわ・・・

### ゲーニッツ
**通常**
もうおしまいですか。まだこんなに良い風が吹いているというのに。
**[illegible]**
せめて貴方のために祈ってあげましょう。良き地獄へと行けるように。
**[illegible]**
所詮ヒトの子の力が及ぶところではないのですよ。オロチというのはね・・・
**[illegible]**
まだやりますか？　やれやれ・・・　失礼だが、あまり利口ではないようですね。
**対京**
草薙の拳・・・　平和な世に錆び付いてしまったようですね。少々拍子抜けしましたよ。
**対庵**
悪戯にオロチの血を汚した罪は重いですよ。貴方の命で償いきれない程にね。
**対[illegible]庵**
この姿が貴方にはお似合いですよ。人でもオロチでもない、化け物の姿がね。

### ギース・ハワード
**通常**
フン！　やはり、この程度か。
**[illegible]**
やれやれ。こんな小物まで相手にしなくてはならんか。
**通常**
せめてもの慈悲だ。トドメを刺してやろう
**[illegible]**
失せろ！　貧弱な者に用などない！
**対テリー**
貴様の弟はどこだ？　ボガードの血は根絶やしにしてくれる！
**対リュウ、ケン、[illegible]鬼**
伝説の暗殺拳も、この程度か！

### マーズピープル
**通常**
ビーボバッバボペプ！
**通常**
ビ！　ビビブプペ!!
**[illegible]**
ビボボボボボボ！　バブペ！
**[illegible]**
ビビビビ！　バボブ！
**対本[illegible]カラテ、真・[illegible]鬼**
・・・ビ！

### ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ
**通常**
オォオォォォオオオォ。
**[illegible]**
グゥウウゥゥ。
**[illegible]**
ウオオォオォアアアァ。
**通常**
シ・・・シィイネエエエエ・・・
**対京**
キョ・・・ウ・・・ウゥ・・・キョーーーーウゥゥ!!！

### 本気になったMr.カラテ
**[illegible]常**
ちょっと本気を出しただけでそのザマか！
**[illegible]**
気合と根性と修行と努力が足りん！
**[illegible]**
ヒヨッ子め、一人前の口を叩くのは十年早いわ！
**[illegible]**
何もかもなっとらん！　こぉの未熟者がぁッ！
**対アースクェイク、サガット、ヒューゴー**
デカければいいというものではない。わかったか！
**対リョウ**
まったく、誰に似たのやら
**[illegible]暴走庵、洗脳ケン**
どうじゃ、目が覚めたじゃろう！

### アテナ
**[illegible]**
私はアテナ。天界を護りし者。
**[illegible]**
ここは天界。何者もこの地を侵すことは出来ない・・・。
**通常**
これが私の使命・・・
**通常**
うふふ、その姿、気に入っていただけました？

※[illegible]

# RYU リュウ



真の格闘家を目指し、修行の旅を続けるリュウ。飛び道具、無敵対空技とスタンダートな必殺技がそろっており、高性能なけん制技、奇襲技も持つので、待ちだけでなく能動的な闘い方も可能だ。

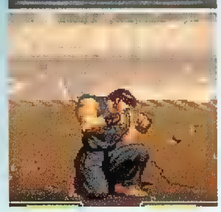
フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



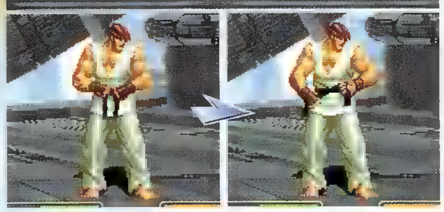
フロントステップ



バックステップ



挑発



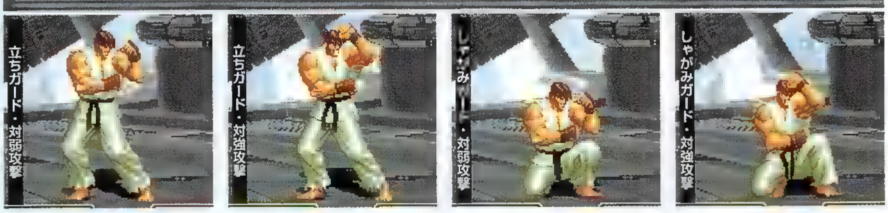
投げ抜け



通常投げ失敗



ガード



立ちガード・対弱攻撃

立ちガード・対強攻撃

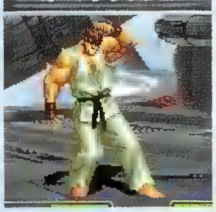
しゃがみガード・対弱攻撃

しゃがみガード・対強攻撃

受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン

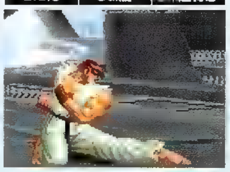
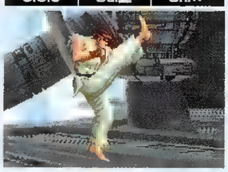
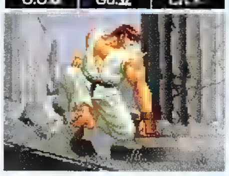


勝利ポーズ



Bボタン

Cボタン

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必<br> | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:特必<br> | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:※特必<br><br>※出始め時のみキャンセル可能 | Dm:11×2 C.Dm:16 Stn:11×2<br>G.C:11×2 Gd:立／屈 Cn:×<br> |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連特必<br> | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立／屈 Cn:×<br> | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:超<br> | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:×<br> |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必<br> | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:屈 Cn:連特必<br> | Dm:16 C.Dm:17 Stn:16<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:※<br><br>※出始め時は特必、伸び切った後は超 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:屈 Cn:特必<br> |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:必<br> | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:×<br> | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:立 Cn:×<br> | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:立 Cn:×<br> |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:必<br> | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:×<br> | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:立 Cn:×<br> | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21<br>G.C:16 Gd:立 Cn:×<br> |

### 地上通常技

しゃがみBは下段である上に発生が早いので、連続技の始動に使っていく。各種キャンセルが可能なので、1～3発から↘Dにつなげていこう。遠距離立ちCは攻撃持続時間が長めでスキも小さいので、地上でのけん制に役立つ。しゃがみCは伸び切った部分の攻撃判定が強いので、昇龍拳が出せないとっさの状況では対空に代用しよう。

### ジャンプ通常技

ジャンプDはリーチが長いので、遠距離からの跳び込みに向いている。また、めくりにも使える。

### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは相手を前方に、CD投げは後方に投げ飛ばす。どちらも相手は受け身を取ることが可能だ。

➡+Aは拳を振り下ろす中段技。発生が早めなのでガード崩しに利用でき、MAX発動中は見返りも大きい。➡+Bは前方にジャンプしながら蹴りを放つ。攻撃位置の低い技を回避しつつ当てられる上に、ガードされても有利な状況となるので奇襲、けん制に役立つ。なお、どこキャンで出すと性能が変化し、空中の相手にヒットさせるとやられ判定を残したまま吹き飛ばせる。↘+Dはリーチの長い下段技。スキも小さいためけん制に最適で、連続技の中継としても使いやすい。

#### 背負い投げ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|




#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 鎖骨割り

| Dm:13×2 | C.Dm:18 | Stn:13×2 | G.C:9×2 | Gd:立 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|




#### 巴投げ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|




#### 肘打ち

| Dm:11 | C.Dm:16 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:立／屈 | Cn:必 |



#### 旋風脚

| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:18 |
|---|---|---|
| G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



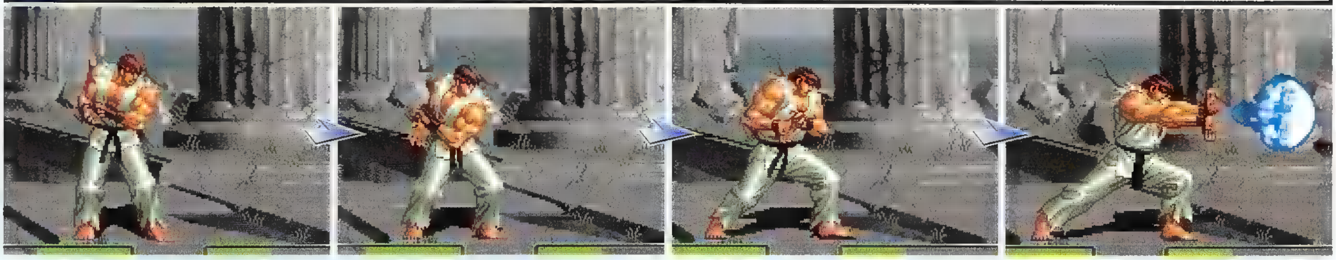
#### くるぶしキック

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:16 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:屈 | Cn:必 |



必殺技 **波動拳**
↓↘→+AorC

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:12 | G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



必殺技 **昇龍拳**
→↓↘+AorC

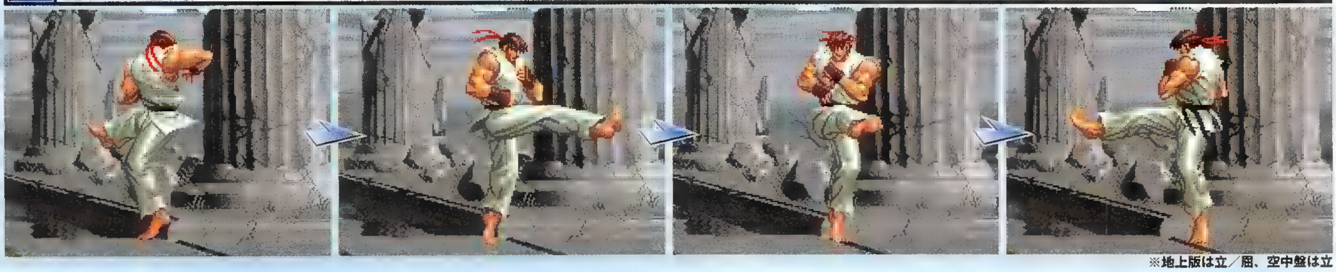
| Dm:20・11 | C.Dm:22・16 | Stn:18・11 | G.C:8・10 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |
|---|---|---|---|---|---|



※数値は右側から地上、上昇の順

必殺技 **竜巻旋風脚**
↓↙←+BorD(空中可)

| Dm:20 | C.Dm:24 | Stn:20 | G.C:14 | Gd:※ | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



※地上版は立／屈、空中盤は立

必殺技 **灼熱波動拳**
←↙↓↘→+AorC

| Dm:18・17 | C.Dm:22・21 | Stn:13・12 | G.C:12・10 | Gd:立／屈 | Cn:― |
|---|---|---|---|---|---|



※数値は左から近距離、遠距離の順

●波動拳

前方に青い波動の弾を飛ばす技で、遠距離でのけん制に役立つ優れた必殺技だ。弱強の攻撃発生自体は変わらないが、後者の方がより弾速が速く、若干スキが大きい。そのため、けん制には弱をメインに使っていこう。基本的にスキが小さいのでガードされても反撃は受けないが、GCフロントステップを使われると危険。通常技からキャンセルして出す場合は、相手のパワーゲージ残量に注意する必要があるぞ。なお、どこキャン対応技だが、連続技面での使い道は少ない。

●昇龍拳

ジャンプしながらアッパーを放つ技。弱は全身無敵が攻撃発生と同時に切れるため、対空には使いにくいが、攻撃発生後も腰から下にはやられ判定が無いので、地上戦での割り込みや、相手のけん制技をつぶすのに重宝する。一方強は、弱より大きく跳び上がるのでスキは大きいが、攻撃発生後まで全身無敵が続く。そのため、対空迎撃には強を利用していこう。なお、どこキャンに対応しているので、MAX発動中は連続技にも役立つ。ヒット後、吹っ飛んだ相手にやられ判定が残っているので、どこキャン→+Bや、スーパーキャンセル真空波動拳などが連続ヒットするぞ。

●竜巻旋風脚

空中で回転しながら前方に進み、蹴りを次々と繰り出す必殺技。強は弱より攻撃回数が多く、移動する距離も長い。ヒットさせると相手はダウンする。

地上版は強攻撃や↘+Dからキャンセルで出し、連続技に組み込むのが基本的な使い方。ただし、若干打点が高いため、一部座高の高いキャラ以外のしゃがみ状態には空振りすることに注意。また、軸足にはやられ判定が無ため、攻撃位置が低めの立ち攻撃（テリーやリョウの遠距離立ちBなど）に合わせれば、回避しつつヒットさせることも可能。空中版はしゃがみガード不能で、大型キャラに大して効果を発揮する。

●灼熱波動拳

前方に赤い波動の弾を飛ばす必殺技。基本的に前述の波動拳と同じような性能だが、近距離でヒットさせるとダウンを奪えるのが特徴。だが、波動拳よりスキが大きいので、遠距離でのけん制には向いていない。

超必殺技 **真空波動拳**
↓↘→↓↘→+AorC

| Dm:30×5 | C.Dm:34 | Stn:24 | G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 **真空竜巻旋風脚**
↓↙←↓↙←+BorD

| Dm:30×13 | C.Dm:34 | Stn:24×13 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



EXCEED **真・昇龍拳**
↓↘→↓↘→+BD同時押し

| Dm:39×4、24 | C.Dm:46、30 | Stn:29、16 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|




※数値は左から初段、上昇中の順

**真空波動拳**

前方に多段ヒットする波動拳を繰り出す。攻撃発生が早く弱攻撃からでも連続ヒットするので、主に連続技で使っていくといい。弱強で攻撃発生に違いは無いので、弾速が速く、つながりやすい強を使おう。

また、多段ということを利用して、相手の飛び道具への対抗策としても使用できる。うまくかち合えば、相手の飛び道具をかき消しつつ一方的に攻撃できるのだ。全体モーションが大きいのでジャンプで跳び越されると危険だが、ガードさせる分には反撃を受けにくい。飛び道具でのけん制をメインとしたキャラを相手にした場合は、ぜひとも活用したい。

そのほか、MAX発動中ならば、昇龍拳からスーパーキャンセルで出せば、割り込みや対空からも一気に大ダメージを与えられる。なお、弱強いずれも気弾が発射される前に無敵時間が切れるので、割り込みや起き上がりに出してもつぶされやすい。

**真空竜巻旋風脚**

その場で猛烈に回転し、巻き込んだ相手を何度も蹴り付ける超必殺技。出始めに無敵時間があり、攻撃発生後まで持続するので、起き上がりや割り込みに役立つ。攻撃後のスキが小さいので、ガードされても連続技での反撃は受けにくいのも利点だ。空中の相手に当てた場合は全段ヒットしないので、対空や昇龍拳スーパーキャンセル後の追撃には向かない。比較的リスクの低い起き上がり＆割り込み用の技と考えよう。

**真・昇龍拳**

相手に強力なボディブローを決めた後、ジャンピングアッパーとヒザ蹴りを同時にたたき込む豪快なEXCEED。無敵時間が発生後まで続くため、割り込みや起き上がりに役立つ。また、攻撃発生が早いので弱攻撃からの連続技にも使える。だが、横方向へのリーチが短く、弱攻撃を数発刻んだ後からでは空振りする恐れがある。ダメージ自体は非常に大きいので逆転性が高く、チャンスがあるときは必ずヒットさせたい。なお、初段のボディブロー部分がヒットしないと、ダメージの小さいジャンピングアッパーに変化する。




# KEN ケン

リュウと同門の友にしてライバルでもある熱血格闘家。オーソドックスながら。足技に重点を置いたキャラになっている。使いやすく初心者にもおすすめのキャラだ。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



挑発



バックステップ



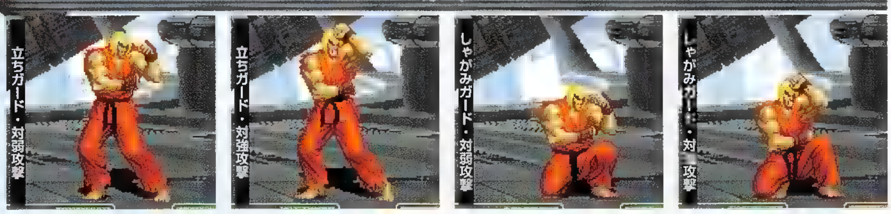
投げ抜け



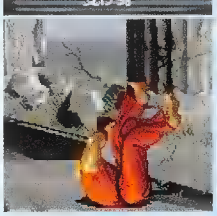
通常投げ失敗



ガード




受け身





きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



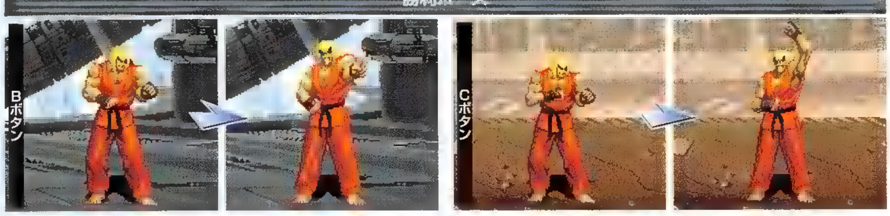
時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |





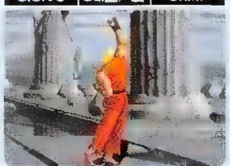

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |




※出始め時のみ特必


| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:16 C.Dm:17 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:※ | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |




※出始め時は特必、伸び切った後は超


| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |






| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |






### 地上[illegible]技

しゃがみBは連打で数回当ててから疾風迅雷脚につながるため、下段連続技として重宝する。しゃがみCはとっさの対空技として使えるが相打ちが多いので、できる限り昇龍拳を使いたい。また、遠距離立ちDはリーチが長いので多用したくなるが、GCフロントステップの的になりやすい。ばれない程度の頻度で出していこう。

### ジャンプ[illegible]技

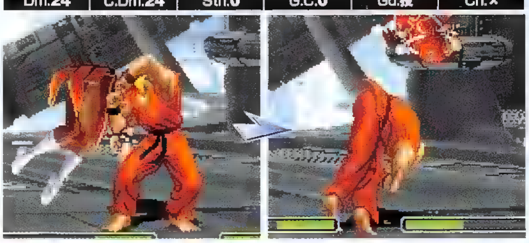
前方ジャンプBは下方向に強い。姿勢の低くなる技を対空として使われるようなら、この技で跳び込もう。前方ジャンプCは空対空を制したいときに出していく技。出すときはCDを同時に押して、空中投げになることも期待するといい。そしてジャンプDはメインの跳び込み攻撃となる。めくり性能が非常に高くて、下方向から横方向までカバーできるほどの広い攻撃判定が魅力的だ。

### 投げ技／[illegible]／その[illegible]

→+Bはリーチの長い中段攻撃だがやや発生が遅い。なお、MAX発動中なら、この中段攻撃から連続技を狙えるぞ。↘+Dは発生が早くてリーチが長く、スキが小さい。フロントステップから先端を当てるように出して、相手の攻撃範囲外からけん制していこう。必殺技でのキャンセルも可能だ。

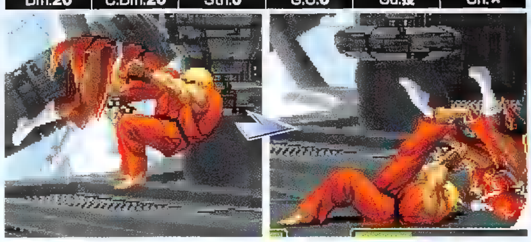
#### 背負い投げ

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 地獄風車

| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

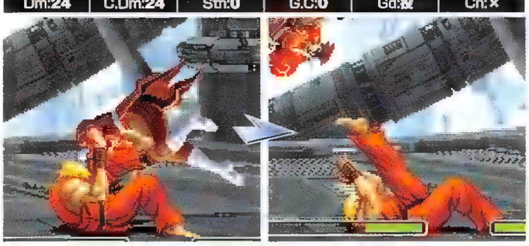
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 地獄車

…してCD…

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 特殊 [illegible]かかと割り

→+B

| Dm:18 | C.Dm:20 | Stn:16 | G.C:9 | Gd:立 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



#### くるぶしキック

↘+D

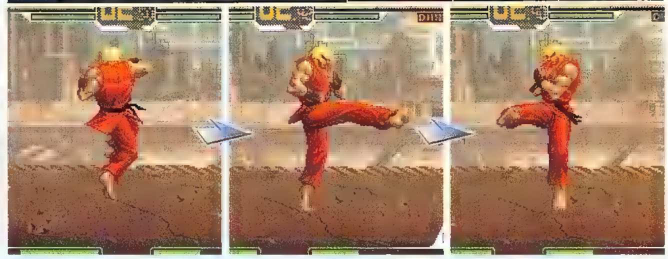
| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:16 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:屈 | Cn:必 |



| 必殺技 波動拳 ↓↘→＋AorC | Dm:15 | C.Dm:19 | Stn:8 |
|---|---|---|---|
| | G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:— |



| 必殺技 竜巻旋風脚 ↓↙←＋BorD（空中可） | Dm:12×2・14×6 | C.Dm:12 | Stn:4×2・4×6 |
|---|---|---|---|
| | G.C:4×2・4×6 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



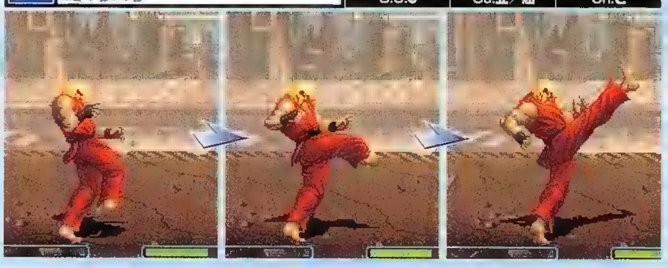
| 必殺技 昇龍拳 →↓↘＋AorC | Dm:20 (11)・13×2+10 | C.Dm:22 (13)・16、13 | Stn:8・4、8 | G.C:8・4、8 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |
|---|---|---|---|---|---|---|

弱　強

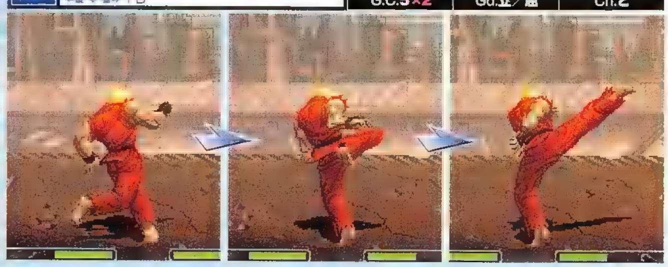


※()内は上昇中のデータ

| 必殺技 鉈落とし蹴り ←↙↓↘→＋B | Dm:21 | C.Dm:27 | Stn:5 |
|---|---|---|---|
| | G.C:5 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



| 必殺技 鎌払い蹴り ←↙↓↘→＋D | Dm:14×2 | C.Dm:20 | Stn:5×2 |
|---|---|---|---|
| | G.C:5×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



| 必殺技 大外回し蹴り ←↙↓↘→＋BD同時押し | Dm:21 | C.Dm:27 | Stn:5 |
|---|---|---|---|
| | G.C:5 | Gd:立／屈 | Cn:— |



| 必殺技 稲妻かかと割り 鉈落とし蹴り、鎌払い蹴り、大外回し蹴りの後ボタン押し続け | Dm:11 | C.Dm:18 | Stn:5 |
|---|---|---|---|
| | G.C:5 | Gd:立 | Cn:— |



●波動拳

瞬時にためた気を両手から放つ飛び道具系必殺技で、弱は弾速が遅く強は速い。リュウや豪鬼のものより出が遅いので連続技に組み込みにくく、密着の↘＋Dなどからしか連続ヒットしない。また、近い距離でヒットさせると、反撃を受けるほど硬直が長い。

遠距離でのけん制と、中間距離での立ち回りのアクセントとして使っていくといいだろう。

●竜巻旋風脚

竹とんぼのように回転蹴りを行ないながら、相手に突進する必殺技。弱の方が強より移動距離が短い。弱攻撃からでも連続技になるが、当てた後に反撃をくらうことが多く、使い勝手は悪い。

空中版は回転蹴りを出しながら落下する。遠距離で後方ジャンプから出してゲージをためるのに使うほか、ジャンプの軌道が変わることを利用し、相手の対空技を回避したり、めくりを狙うことも可能。ヒット時は↘＋Dなどにつながるので、大ダメージが見込める。

●昇龍拳

拳を上空に突き出しながら跳び上がる必殺技。弱は小さく跳び上がり、攻撃判定発生直前まで全身無敵で、腰から下は攻撃判定発生後も無敵となっている。強は拳に炎をまといつつ、若干前方に進みながら、かなりの高さまで跳び上がり、、引き付けて当てれば対空に使っても3ヒットするので威力が高い。攻撃判定発生後も全身無敵がある。弱は相手の地上戦で相手のけん制に合わせて、強は対空技として使っていこう。

また、スーパーキャンセル対応技になっていることにも注目。強昇龍拳の1～2段目から各種超必殺技につながるので、チャンスがあれば地上の相手には疾風迅雷脚や神龍拳、空中の相手には神龍拳につなげてダメージアップを図ろう。

●鉈落とし蹴り

素早く前方に蹴り上げる必殺技。強攻撃から連続技に組み込むことができ、先読みの対空技としても使えるが、真価は全体モーションの短さにある。空振り時でもかなりパワーゲージがたまるので、遠距離でこまめに出していこう。また、ボタンを押し続けることで、稲妻かかと割りに移行できる。

超必殺技 昇龍裂破
↓↘→↓↘→＋AorC

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:34×7 | C.Dm:38 | Stn:0 | G.C:2×7 | Gd:立／屈 | Cn:− |



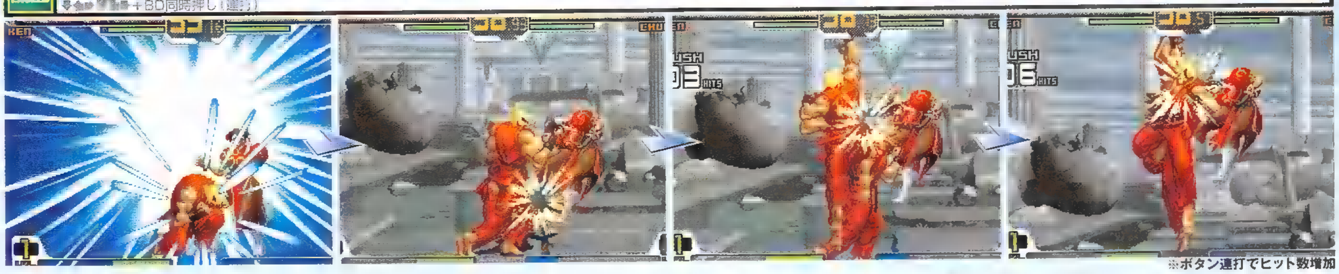
超必殺技 疾風迅雷脚
↓↙←↓↙←＋BorD

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:31×13 | C.Dm:34 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |



EXCEED 神龍拳
↓↘→↓↘→＋BD同時押し（連打）

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:60×9〜17 | C.Dm:64 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |



※ボタン連打でヒット数増加

**払い蹴り**

前方に2ヒットする上段回し蹴りを繰り出す必殺技。密着の弱攻撃から連続技にできるが、無理に使う必要は無い。1段目が出るときにボタンを押し続けることで、2段目を出さずに稲妻かかと割りに移行できる。

**大外回し蹴り**

勢いよく後ろ回し蹴りを繰り出す必殺技。弱攻撃からつながり、ヒット時にはダウンを奪うことができるが、一部のキャラ以外にはしゃがみ状態に当たらないので、状況を見極めて使う必要がある。この技もボタンを押し続けることで、稲妻かかと割りに移行できる。

**かかと割り**

前述の蹴り系の必殺技3種から派生させられる必殺技。発生が遅いので、元の技から連続ヒットしない。また、中段攻撃なのでガード崩しに使えそうだが、出せる状況が限られているためガードされやすい。

**裂**

前方に移動しながら昇龍拳を3回繰り出す超必殺技。弱攻撃から連続技にしたり、攻撃発生後も続く無敵時間を利用して割り込みに使える。ただし初段の横方向への攻撃範囲が狭いので、少しでも距離が遠いと届かないのが難点だ。後述の疾風迅雷脚が高性能なので、あまり使うことは無いだろう。

**迅雷脚**

無数の蹴りを相手にたたき込み、最後に竜巻旋風脚を繰り出しながら上昇していく超必殺技。発生が早く、攻撃判定発生後も無敵が続くので、しゃがみB数発からの連続技や割り込みに重宝する。パワーゲージがある場合は主にこの技につぎこもう。また、ガードされてしまっても着地のスキは意外に少ないので、相手が慣れてなければ反撃をくらわないで済むこともある。

**神**

回転しつつ垂直に昇っていく昇龍拳を繰り出すEXCEED。多段ヒットするのが特徴で、ボタンを連打することでヒット数を増やし、ダメージアップを図れる。攻撃判定発生後まで無敵が続くので、対空技として強力な上、その軌道からめくりに対しても強い。また、密着状態のしゃがみB2発から連続技になるので、チャンスがあれば狙ってみるといいだろう。

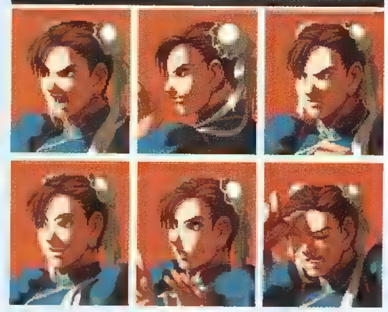
# CHUN-LI

春麗



悪の組織「シャドルー」を追う麻薬捜査官である春麗は、本作から加わったコマンド投げの転身円舞をはじめ、優秀な技を数多く持ち、連続技や反撃能力も高い。最強キャラの呼び声も高い!?

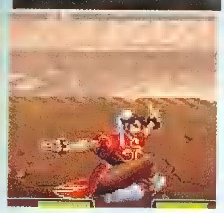
フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



バックステップ



挑発



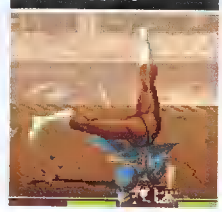
投げ抜け



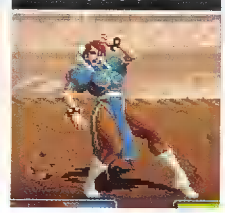
通常投げ失敗



受け身



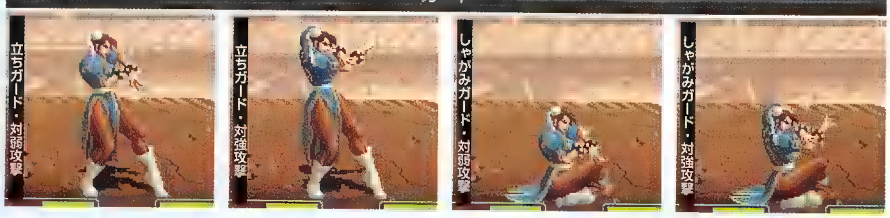
ガードクラッシュ



登場シーン



ガード



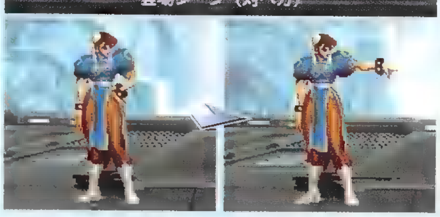
立ちガード・対弱攻撃

立ちガード・対強攻撃

しゃがみガード・対弱攻撃

しゃがみガード・対強攻撃

登場シーン（対ベガ）



きりもみやられ



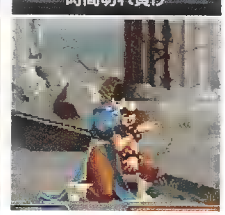
気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



勝利ポーズ



Bボタン

Cボタン

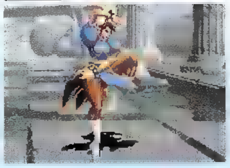
勝利ポーズ（対ベガ）



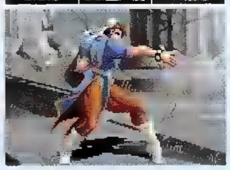
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| **近距離立ち攻撃** | Dm:5 / C.Dm:6 / Stn:5<br>G.C:5 / Gd:立／屈 / Cn:連特必 | Dm:5 / C.Dm:6 / Stn:5<br>G.C:5 / Gd:屈 / Cn:特必 | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立／屈 / Cn:特必 | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立／屈 / Cn:特必 |
| **遠距離立ち攻撃** | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6<br>G.C:6 / Gd:立／屈 / Cn:連必 | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6<br>G.C:6 / Gd:立／屈 / Cn:× | Dm:21 / C.Dm:30 / Stn:20<br>G.C:16 / Gd:立／屈 / Cn:× | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立／屈 / Cn:× |
| **しゃがみ攻撃** | Dm:5 / C.Dm:6 / Stn:5<br>G.C:5 / Gd:立／屈 / Cn:連必 | Dm:5 / C.Dm:6 / Stn:5<br>G.C:5 / Gd:屈 / Cn:連特必 | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立／屈 / Cn:× | Dm:20 / C.Dm:30 / Stn:20<br>G.C:16 / Gd:屈 / Cn:× |
| **垂直ジャンプ攻撃** | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6<br>G.C:6 / Gd:立 / Cn:× | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6<br>G.C:6 / Gd:立 / Cn:× | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立 / Cn:× | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立 / Cn:× |
| **斜めジャンプ攻撃** | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6<br>G.C:6 / Gd:立 / Cn:× | Dm:6 / C.Dm:7 / Stn:6<br>G.C:6 / Gd:立 / Cn:× | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立 / Cn:特 | Dm:18 / C.Dm:28 / Stn:17<br>G.C:16 / Gd:立 / Cn:× |

**近距離立ち攻撃**



**遠距離立ち攻撃**






**しゃがみ攻撃**






**垂直ジャンプ攻撃**






**斜めジャンプ攻撃**






### 地上通常技

しゃがみBは姿勢が低く各種キャンセルが可能なので、近距離戦の主力になる。しゃがみB数発→◆+B→鳳翼扇とヒット確認してつなげよう。

中～遠距離戦は、スキの大きい技が多いため不得意。ただし、リーチが長いしゃがみDは、下段攻撃をかわしつつ攻撃できることがある。

### ジャンプ通常技

前方ジャンプBは攻撃判定の持続時間が長く、めくり性能も非常に高い。一方、前方ジャンプDは発生が遅いものの、ダメージが大きく下方向に強いので、相手の地上対空をつぶす目的で利用可能。垂直ジャンプCは持続が長く横方向に強い。ジャンプが高く、めくりを狙ってくる相手に効果的だ。

### 投げ技／特殊技／その他

注目は空中投げ。投げ間合いが広く、対空として十分に利用できる。相手は受け身を取れず、失敗時のリスクも低い。

特殊技も優秀なものが多い。◆+Bは姿勢が非常に低くなるので、連続技のつなぎだけでなく対空技としても重宝する。◆+Dは至近距離でならめくりを狙えるほか、遠距離で飛び道具をかわすのにも使える。GCフロントステップ対策にもなる万能技だ。そして、斜めジャンプC中にCはダメージが大きいので、各種浮かせ技後の追撃に狙っていこう。

**麒麟襲** 接近してA[illegible]

| Dm:9×2 | C.Dm:9 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



**流星落** 空中で接近してAB or CD同時押し

| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



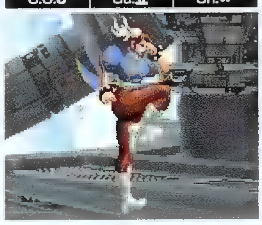
**鶴旋脚** [illegible]

| Dm:14 | C.Dm:18 | Stn:14 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:必 |



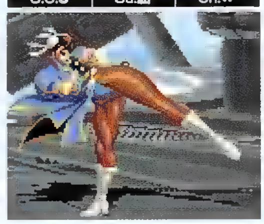
**鷹爪脚** [illegible]

| Dm:14 | C.Dm:18 | Stn:14 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:立 | Cn:× |



**鶴旋落蹴** [illegible]

| Dm:14 | C.Dm:18 | Stn:14 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:屈 | Cn:× |



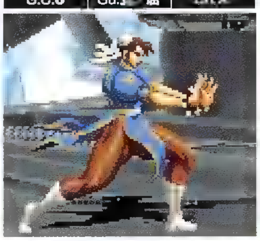
**虎襲倒** 接近してD[illegible]

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



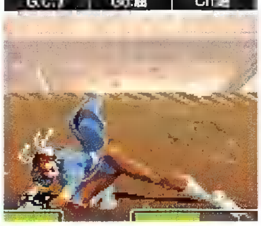
**ガードキャンセル攻撃**

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



**前掃旋腿** [illegible]

| Dm:14 | C.Dm:18 | Stn:14 |
|---|---|---|
| G.C:7 | Gd:屈 | Cn:必 |



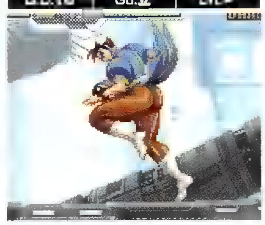
**鷹嘴拳** 斜めジャンプC中にC

| Dm:10 | C.Dm:16 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:立 | Cn:× |



**鶴脚落** [illegible]

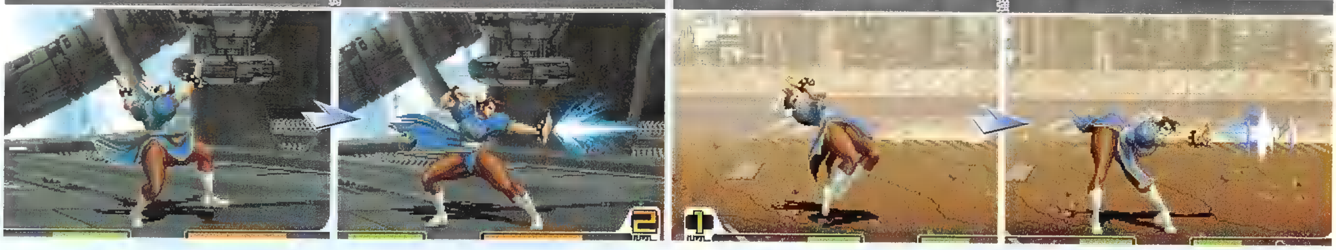
| Dm:14 | C.Dm:18 | Stn:14 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:立 | Cn:× |



**必殺技 気功拳**
+AorC

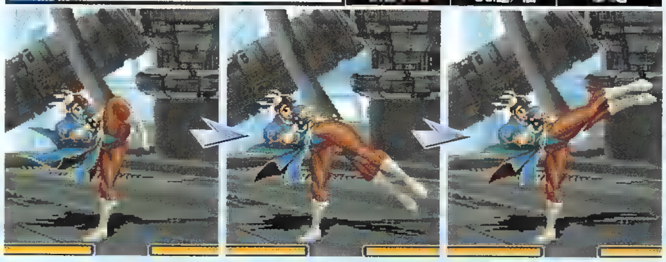
| Dm:20・16 | C.Dm:24・18 | Stn:10 | G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC・― |
|---|---|---|---|---|---|

弱 / 強



**必殺技 百裂脚**
BorD連打

| Dm:14×3 | C.Dm:16 | Stn:4×3 |
|---|---|---|
| G.C:4×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



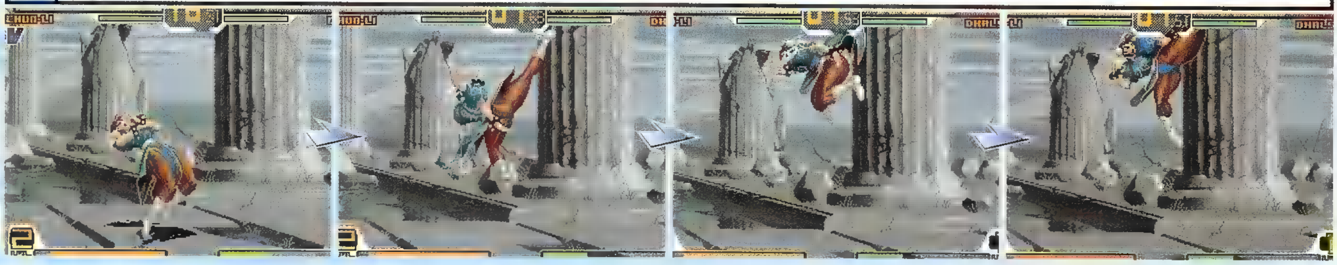
**必殺技 スピニングバードキック**
タメ+BorD

| Dm:12×2・12×6 | C.Dm:14 | Stn:4×2・4×6 |
|---|---|---|
| G.C:4×2・4×6 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



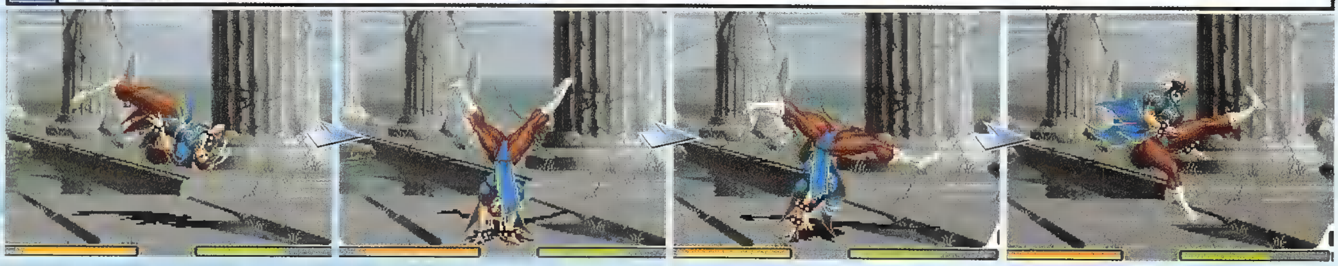
**必殺技 天昇脚**
+BorD

| Dm:20・18×3 | C.Dm:24・22 | Stn:14・10 | G.C:14・10×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



**必殺技 旋円蹴**
+BorD

| Dm:24 | C.Dm:27 | Stn:20 | G.C:20 | Gd:立 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



●気功拳

弱は片手、強は両手の掌から気を撃ち出す技。弱のみスーパーキャンセルとどこキャンに対応している。

弱は打撃技扱いで気弾は飛んでいかないが、飛び道具を相殺することはでき、発生が早いので強攻撃から連続ヒットする。また、中間～遠距離でのけん制兼パワーゲージため用の技としても役立つぞ。

一方、強は弱より発生が遅く硬直も長いが、画面端まで飛んでいく完全な飛び道具となっている。遠距離でのけん制に使えるが、跳び込まれると手痛い反撃を受ける可能性があるので、連発は控えよう。

●百裂脚

その場で無数の蹴りを連打する打撃技。ボタン連打を続けることで、蹴り続けることが可能。発生は弱強同じだが、強の方が蹴りの回転が早くなっている。画面端かつ空中の相手にヒットさせれば、その後に追撃可能なので、画面端での連続技に組み込もう。なお、この技からどこキャン対応技を出すことはできない。

●スピニングバードキック

逆立ちした状態で足を前後に広げ、プロペラのように回転しつつ前進して連続で蹴りを繰り出す技。弱は画面3分の1程度、強は画面3分の2程度移動する。

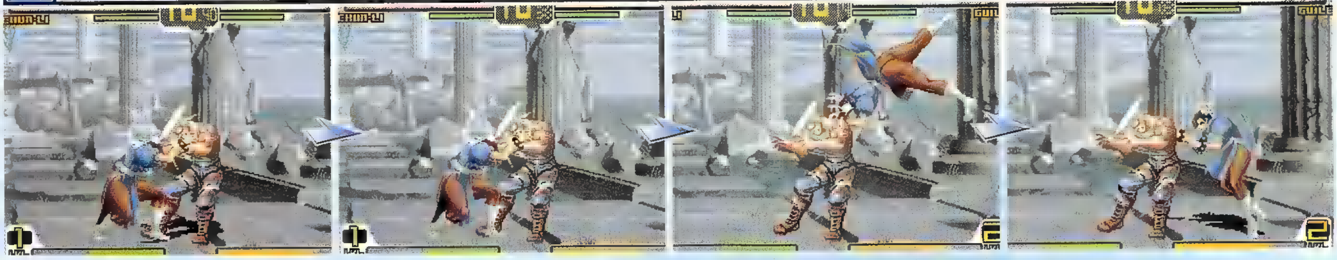
初段のリーチが長く発生もそこそこ早いので、強攻撃や+Bからの連続技に使える。ヒット後は相手がダウンせず若干有利な状態となるので、至近距離なら天昇脚や覇山天昇脚が連続ヒット、密着状態より少し離れた間合いなら鳳翼扇が連続ヒットする。なお、基本的にしゃがまれると当たらないが、アースクェイク、色、ガイル、バルログ、ヒューゴー、デミトリに対しては、しゃがみやられ状態にもヒットする。

●天昇脚

上昇しつつ蹴りを3発繰り出す技。弱強の違いは上昇距離とヒット数、ヒット後の状態。弱は上昇距離が低い単発技で、強は上昇距離が高く、最大3ヒットする。無敵時間は無いので対空には使いにくいが、初段の発生が非常に早いので、特定の状況での連続技に活躍する（スピニングバードキックヒット後など）。主に追撃可能な強を使い、ヒット後には前方大ジャンプC・Cなどで追い打ちしていこう。

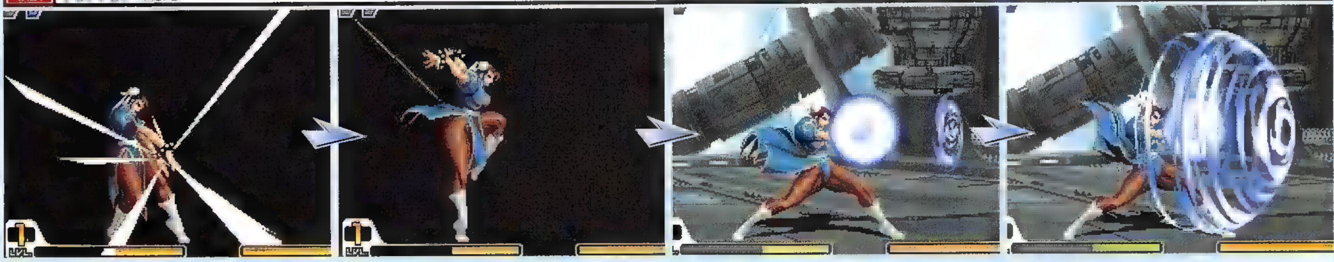
**必殺技 転身円舞**
接近して＋AorC

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



**超必殺技 気功掌**
＋AorC

| Dm:20×17 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:4×17 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



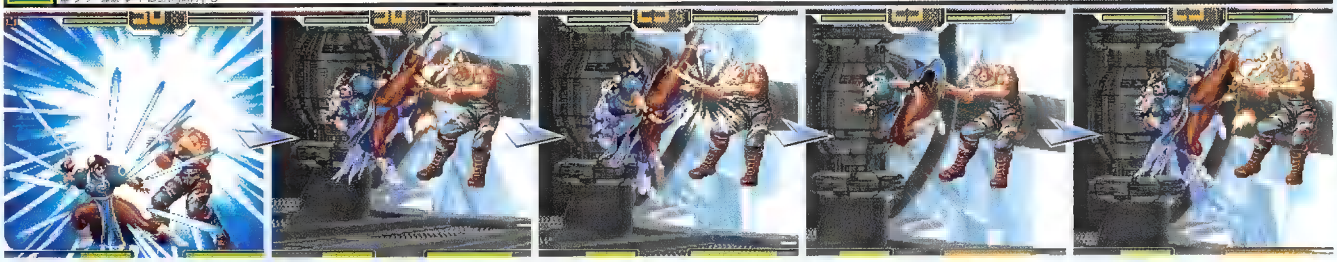
**超必殺技 鳳翼扇**
＋BorD

| Dm:20×17 | C.Dm:20 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



**EXCEED 覇山天昇脚**
タメ＋BD同時押し

| Dm:62×9 | C.Dm:68 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



■転円蹴

前転しつつカカト落としを浴びせる技。発生が遅く見切られやすいが、中段攻撃となっている。弱と強の違いは発生と攻撃後のスキで、弱は発生が早いが、当てた後は不利な状態。強は発生が遅いが当てた後は有利となり、後半がヒットした場合は鳳翼扇が連続ヒット。しゃがみの姿勢が低いキャラなら、しゃがみ状態に対して当てるだけで鳳翼扇がつながるぞ。

■転身円舞

相手体を支点に宙返りして相手の背後に周るコマンド投げ。ダメージは無いが、相手が長時間無防備になるので、フロントステップから連続技を決めることが可能。投げ自体の発生は遅いものの、通常投げよりも間合いが広いので、ガードを崩す手段として重宝する。

なお、追撃後の相手の状態は投げる前と同じ。立ち状態の相手に決めると、追撃後は立ちやられ。しゃがみ状態の相手なら、追撃後はしゃがみやられだ。

■気功掌

大きな球状の気を前面に展開する技。出始めに無敵時間はあるが、攻撃判定が発生する前に切れてしまう。ガードされるとスキが大きいため、使い勝手は悪い。

■鳳翼扇

突進しつつ無数の蹴りをたたき込み、最後に相手を蹴り上げて空中に吹っ飛ばす技。突進後、相手に接近するか一定時間が経過すると攻撃に移行する。

発生が非常に早いため、間合いを問わず弱攻撃からでも連続ヒット。決めた後は前方大ジャンプC・Cなどで追撃ができ、合計ダメージは非常に大きいため、連続技や反撃用として活躍する。また、出始めに無敵時間ががあり、飛び道具をすり抜けつつ決めることも可能。ただし。無敵時間は基本的に攻撃発生前に切れるので、割り込み用としては信頼できない。

■覇山天昇脚

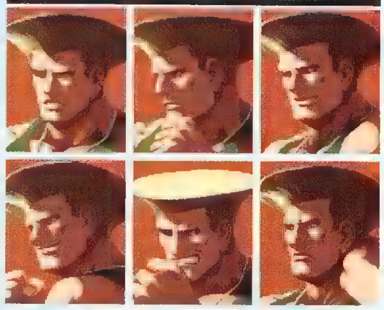
天昇脚の強化版で、上昇しながら無数の蹴りを繰り出す。リーチは短いが発生が非常に早いので、スピニングバードキックヒット後に最速で出せば連続技になる。また、出始めから攻撃発生後まで無敵時間が続くので、起き上がりや対空にも使える。なお、タメは■タメ扱いなので覚えておこう。

# GUILE ガイル



戦友ナッシュの仇であるベガを追う、空軍出身の軍人。スキの小さいソニックブームでけん制し、跳び込みをサマーソルトキックで迎撃する戦法は今も昔も変わらない。本作独特のタメシステムを理解することが重要だ。

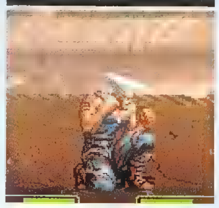
フェイスパターン



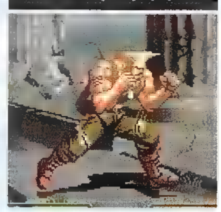
A・Cボタンカラー



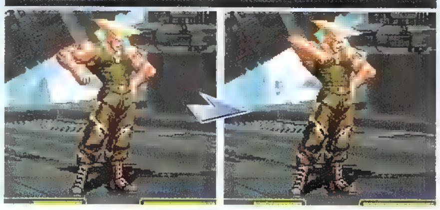
B・Dボタンカラー



フロントステップ



挑発



バックステップ



投げ抜け



通常投げ失敗



ガード




受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:6 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:連 | Dm:16 C.Dm:17 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:屈 Cn:× |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:30 Stn:19 G.C:16 Gd:立 Cn:× |







### 地上通常技

しゃがみAは発生が早い上に連打が利き、必殺技でキャンセル可能な近距離での主軸。しゃがみCは上方向に強いので対空に使える。遠距離立ちCはリーチに優れる。後ろタメを解除せずにけん制したいときに使うといい。

### ジャンプ通常技

前方ジャンプBは下方向に強く、ダルシムの↓+Dなどにも打ち勝てる。前方ジャンプCは判定が強いため、空対空で勝ちやすい。遠い間合いでの対空としても重要だ。ジャンプDは横に長い。遠い距離から跳び込んだ際や、垂直ジャンプ時に使おう。

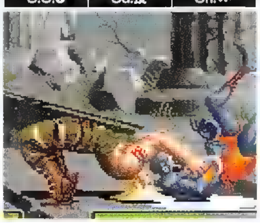
### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは受け身を取られないので便利。空中投げは間合いが広く、これも受け身を取られない。対空として使えるぞ。ジャンプ攻撃を出す際にはABやCDを同時に押して、必ず空中投げを入れ込もう。

↓+Bはリーチが長い割に振りが小さいので使いやすい。→+Cはリーチが非常に長い技。弱ソニックブームヒット後の追撃や、ソニックブームで相手の飛び道具を消したときに狙おう。←or→+Bは後ろにタメつつ前進するのに使えるほか、スキが小さいので固めにも使える。←or→+Dは足元のやられ判定が無くなるため、相手の下段攻撃に強いぞ。

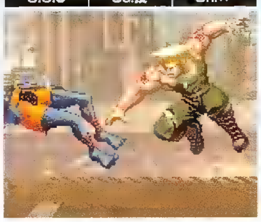
#### ドラゴンスープレックス

| | | |
|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



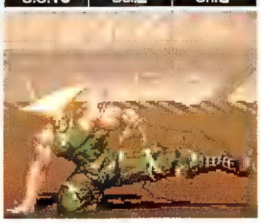
#### フライングメイヤー

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



#### スライドキック

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:22 | Stn:16 |
| G.C:16 | Gd:屈 | Cn:ど |



#### スピニングバックナックル

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:21 | C.Dm:30 | Stn:20 | G.C:20 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



#### ジュードースルー

| | | |
|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



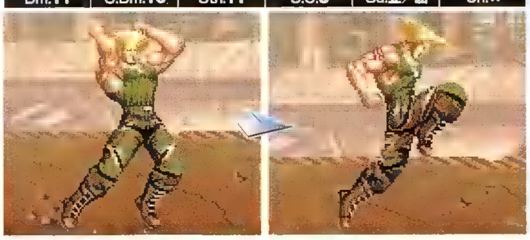
#### ガードキャンセル攻撃

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### ニーバズーカ

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:11 | C.Dm:16 | Stn:11 | G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### ローリングソバット

| | | |
|---|---|---|
| Dm:18 | C.Dm:24 | Stn:16 |
| G.C:13 | Gd:立／屈 | Cn:× |



必殺技 **ソニックブーム**
←タメ→+AorC

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:10 | G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



必殺技 **サマーソルトキック**
↓タメ↑+BorD

| Dm:22·24 | C.Dm:28·30 | Stn:16 | G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 **サマーソルトストライク**
↙タメ↘↙↗+BorD

| Dm:37×10 | C.Dm:45 | Stn:0 | G.C:2×10 | Gd:立／屈 | Cn:― |
|---|---|---|---|---|---|




●ソニックブーム

両腕を素早く交差させることで、音速の刃を発生させる飛び道具。弱は弾速が遅い代わりにスキが小さく、強は弾速が速い代わりにスキが大きい。弱のスキの小ささは特筆すべきもので、至近距離でガードされても有利。しかも、相手がGCフロントステップを使ってきてもこちらの通常投げが確定するほどだ。

普段はスキが小さい弱を使い、相手が弱ソニックブームをガードした後など、こちらが有利な場面では弾速の速さがウリの強で行動の自由を奪おう。相手のジャンプし始めに引っ掛かりやすく、空中ヒット時ダウンを奪えるのもポイント。さらに本作はタメ時間が短いこともあり、どんどん連射していける上、跳ばれてもサマーソルトキックが間に合うことがほとんど。ただし、後ろと下のタメを同時にするにはコツが必要だ（P012参照）。難度は高いが、強力なので今作独特であるタメに関するシステムを身に付けることこそ、ガイルで勝利するための必須事項であることは間違い無い。

●サマーソルトキック

跳び上がりながら蹴り上げて衝撃波を放つ必殺技。弱は発生と同時に無敵時間が切れてしまうが、強は発生後まで無敵が持続する。発生やリーチに違いは無いので、強を対空や切り返しに使っていこう。また、発生の早さを活かして連続技にも組み込める。

タメが完成していれば強力な対空技として機能するが、遠距離から跳び込まれたときは届かない。こういった状況では、前方ジャンプから空中投げ入力（CD同時押し）のジャンプCを対空に使えると心強いだろう。

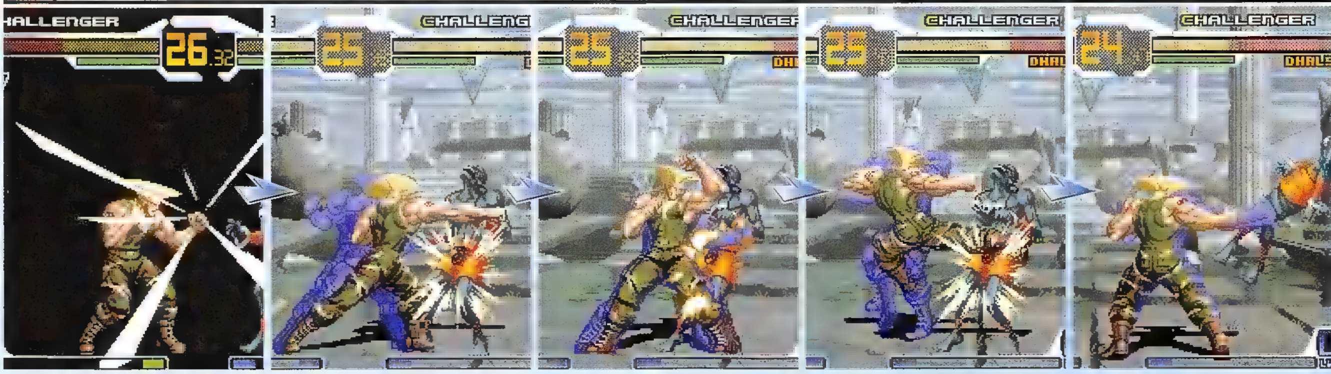
●サマーソルトストライク

サマーソルトキックを三回連続で繰り出す超必殺技で、弱と強による違いは無い。発生後まで無敵時間が持続することを活かし、地上の相手に対する割り込み技として使おう。また、後述のサマーソルトスラッシュよりもダメージが大きいので、連続技に組み込むのもアリ。間合いが近ければ弱攻撃から連続ヒットするぞ。

ただし、空中でヒットした場合は全段ヒットせず、ダメージが落ちてしまうので、対空技としての能力は後述のサマーソルトスラッシュの方が高い。

**超必殺技 トータルワイプアウト**
タメ +BorD

| Dm:13×5 | C.Dm:18 | Stn:0 | G.C:2×5 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



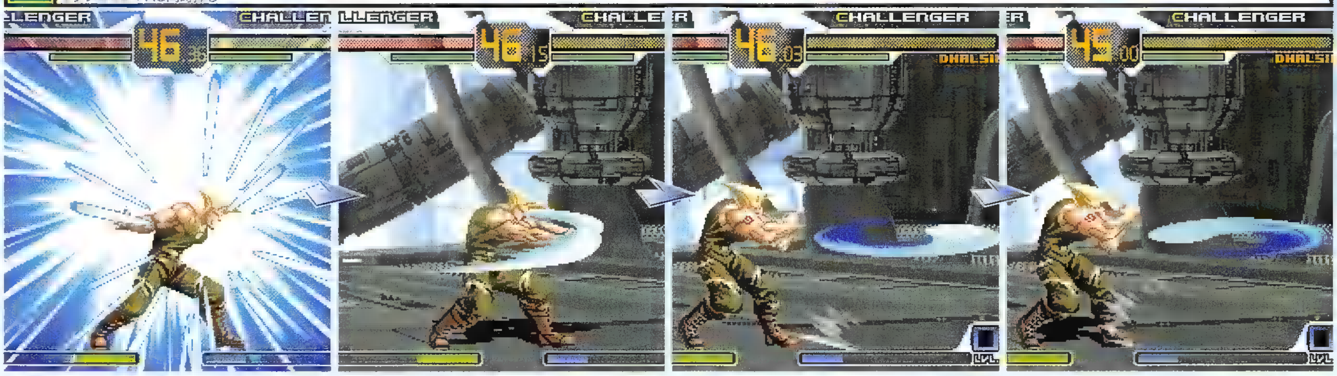

**超必殺技 サマーソルトスラッシュ**
タメ +AorC

| Dm:12×7+40 | C.Dm:16、46 | Stn:19 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|




**EXCEED ソニックハリケーン**
タメ +AC同時押し

| Dm:64×13 | C.Dm:72 | Stn:0 | G.C:1×13 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|




●トータルワイプアウト

突進しつつ立ちA→遠距離立ちC→近距離立ちC→➡+D→➡+Cというモーションで連続攻撃を繰り出していく超必殺技。発生後まで無敵時間が持続し、ほかの超必殺技よりリーチが長い。連続技に組み込みやすく、少し離れた間合いでの割り込み（起き上がりにダルシムのヨガフレイムを遠目から重ねられたときなど）にも勝てる貴重な技だ。ただし、空中ヒット時は1段目しかヒットしないことがほとんどだ。

なお、5段目のスキは見た目以上に大きいので、GCフロントステップを狙われると手痛い反撃をくらう。

●サマーソルトスラッシュ

垂直に上昇するサマーソルトキックから蹴り落としを決める超必殺技。発生後まで無敵が持続するのはサマーソルトストライクと同じだが、こちらは空中の相手に決めてもほとんどの場合蹴り落としが当たるため、安定したダメージを与えられるのが強み。これは初段がぎりぎり当たる間合いでも変わらない。

基本的には対空、割り込み技にサマーソルトスラッシュ、連続技にはトータルワイプアウトと使い分けよう。

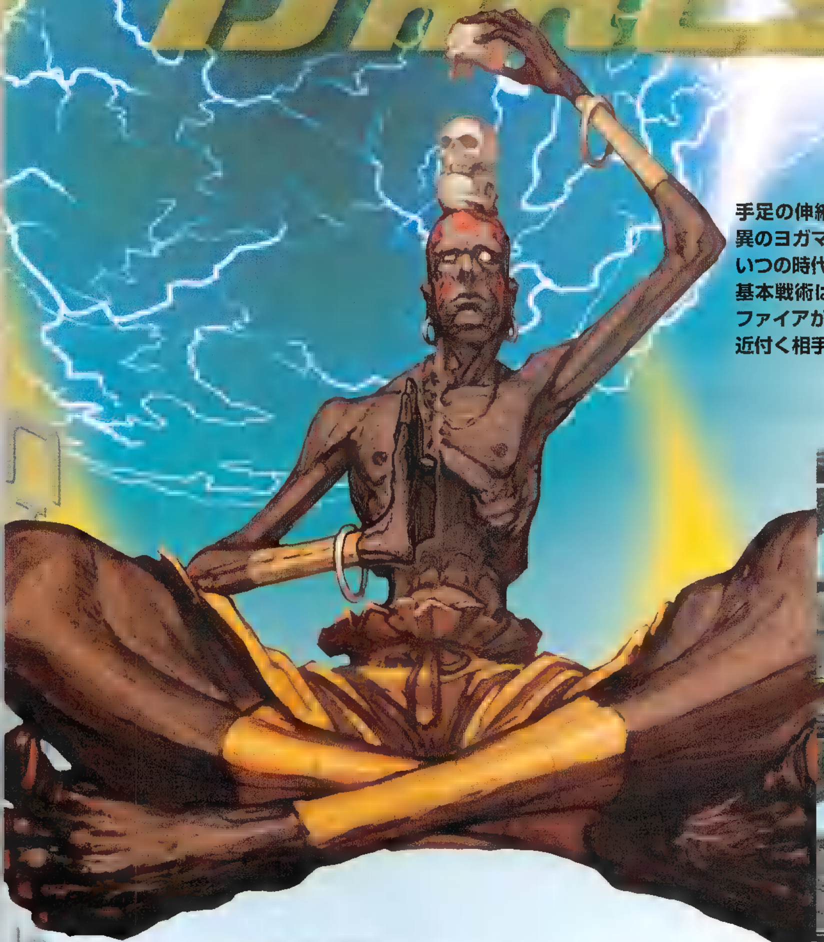
●ソニックハリケーン

巨大なソニックブーム状の衝撃波を目の前に発生させるEXCEED。画面の半分弱をカバーし、攻撃判定発生後まで無敵が続く。最大で13ヒットし、体力ゲージ約1本分のダメージを与えられる。

主な使い方は長い無敵を活かしての割り込みと強攻撃からの連続技。ただし、ギリギリの間合いだと、ヒットしても2段目以降が空振りしてしまう。

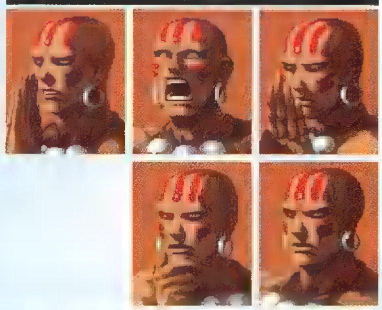
見た目以上にスキが大きく、ガードされてしまうと確実に反撃を受けてしまう。1試合に1回しか使えないので、慎重に使っていこう。

# DHALSIM ダルシム



手足の伸縮や炎の発射をも体得した驚異のヨガマスターは、遠距離戦こそ命！いつの時代、どのゲームでもダルシムの基本戦術は変わらない。本作ではヨガファイアが高性能なので、これを主軸に近付く相手を通常技で迎撃しよう。

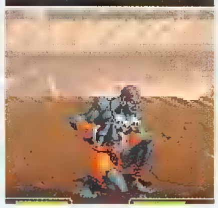
フェイスパターン



A・Cボタンカラー



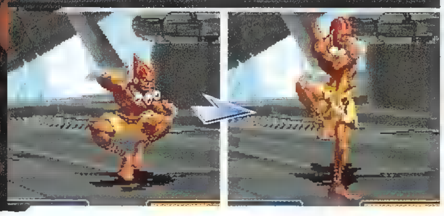
B・Dボタンカラー



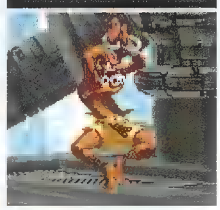
フロントステップ



挑発



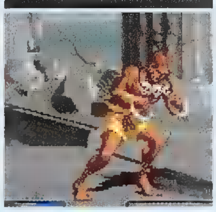
バックステップ



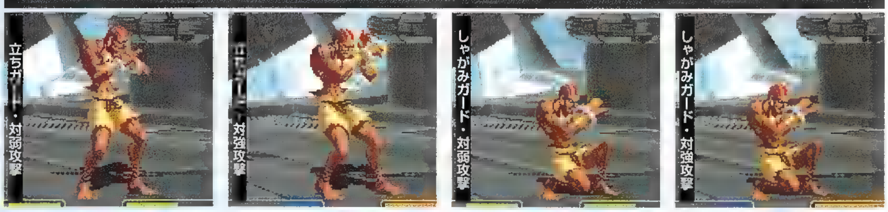
投げ抜け



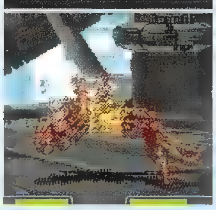
通常投げ失敗



ガード



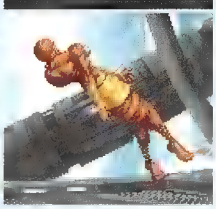

受け身



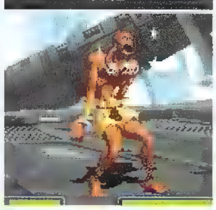
ガードクラッシュ



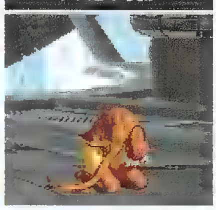
きりもみやられ



気絶



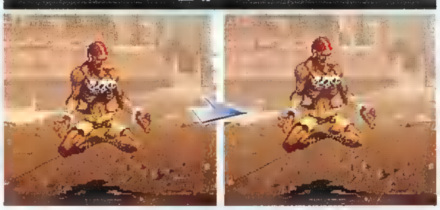
ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン

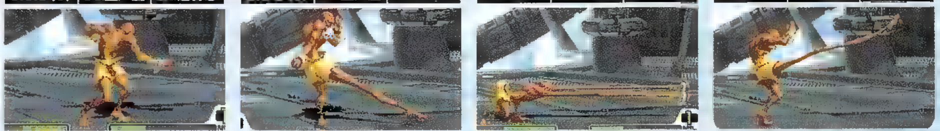


勝利ポーズ

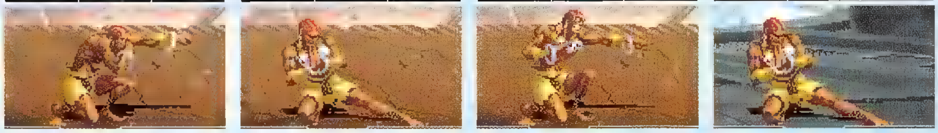


| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| レバー⬆入れ攻撃 | Dm:11 C.Dm:16 Stn:9 / G.C:9 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:11 C.Dm:16 Stn:8 / G.C:8 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:14×2 C.Dm:18 Stn:10×2 / G.C:10×2 Gd:立／屈 Cn:必→× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:16 / G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 |
| 立ち攻撃 | Dm:8 (9) C.Dm:9 (10) Stn:8 (9) / G.C:8 (9) Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:8 (9) C.Dm:9 (10) Stn:8 (9) / G.C:8 (9) Gd:立／屈 Cn:× | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 / G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 / G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 / G.C:8 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 / G.C:8 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 / G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 / G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |
| レバー⬇入れ攻撃 | Dm:11 C.Dm:16 Stn:8 / G.C:8 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:11 C.Dm:16 Stn:8 / G.C:8 Gd:屈 Cn:超 | Dm:12×3 C.Dm:18 Stn:10×3 / G.C:10×3 Gd:屈 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:16 / G.C:16 Gd:屈 Cn:× |
| ジャンプ攻撃 | Dm:9 C.Dm:10 Stn:9 / G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:9 C.Dm:10 Stn:9 / G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 / G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 / G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| ジャンプ中レバー⬇入れ攻撃 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 / G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:9 C.Dm:10 Stn:8 / G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:24 Stn:16 / G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:24 Stn:16 / G.C:16 Gd:立 Cn:× |

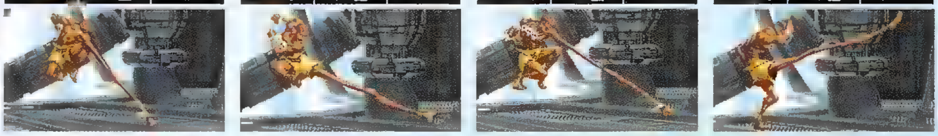


※（　）内は遠距離時の数値








### 地上通常技

立ちAは上方向への判定が強く、近い間合いでの対空技として優秀。立ちDはジャンプ防止技に使おう。しゃがみCは相手がスキを見せたときの反撃用。キャンセル⬆+Dまで決めよう。

飛び道具の撃ち合いになったときは、姿勢の低くなる⬆+Cでくぐりつつ攻撃するのが有効。また、立ちCも高めの飛び道具ならくぐることができ、スキの大きい飛び道具をヨガファイアで相殺後の反撃に使うこともできる。

⬆+Dはリーチが長く、対空にも使える優秀な技。ただし、GCフロントステップを使われるとさすがに反撃を受けるので、地上戦での多用は禁物だ。

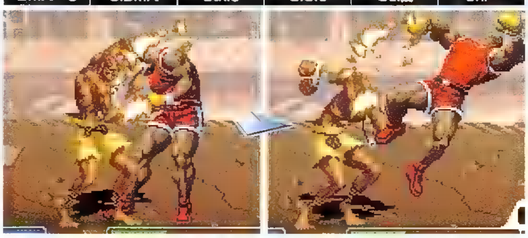
### 投げ技／特殊技／その他

空中で⬇+Cは、ジャンプ中に相手の様子を見つつ、スキの大きい技を確認したら突っ込む使い方が有効。意外に空対空でも強いぞ。一方、空中で⬇+Dは近距離で相手の足元を狙い、ジャンプ直後に出すといい。相手の足払いを回避しつつ攻撃する形が理想だ。なお、空中で⬇+C、空中で⬇+Dどちらもケズり性能が有り、後者は超必殺技でのみキャンセル可能。空中で⬇+Dから弱ヨガドリルアタックにつなげば、大ダメージを与えられる。

GC攻撃は、ヒットすれば大きく間合いを離せるのが魅力。相手の大技やキャンセルする通常技に合わせよう。

#### ヨガスマッシュ

| Dm:4×5 | C.Dm:4 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

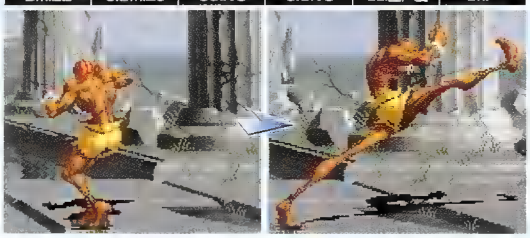
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### ムーブキック

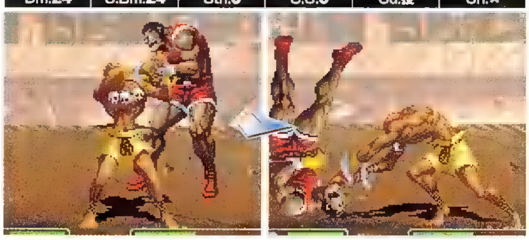
フロントグランドステップ中に

| Dm:22 | C.Dm:29 | Stn:18 | G.C:18 | Gd:立／屈 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ヨガスルー

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



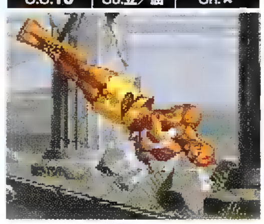
#### ドリルキック

| Dm:19 | C.Dm:26 | Stn:10 | G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:超 |
|---|---|---|---|---|---|



#### ドリル頭突き

| Dm:19 | C.Dm:26 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:× |



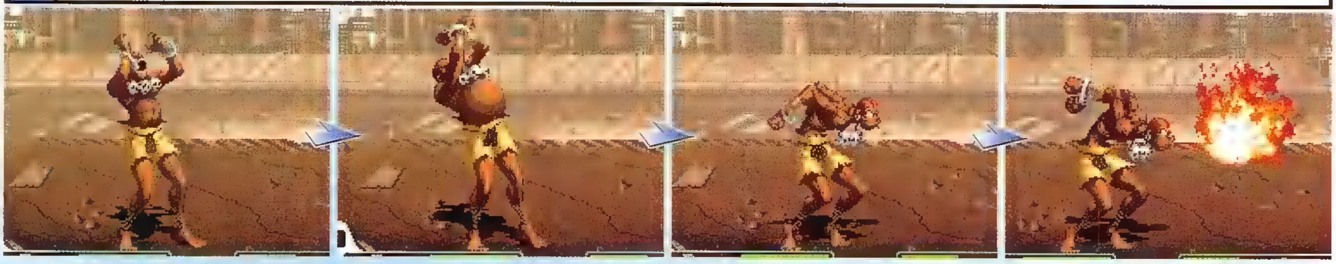
## 必殺技 ヨガファイア
↓↘→＋AorC

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:9 | G.C:9 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



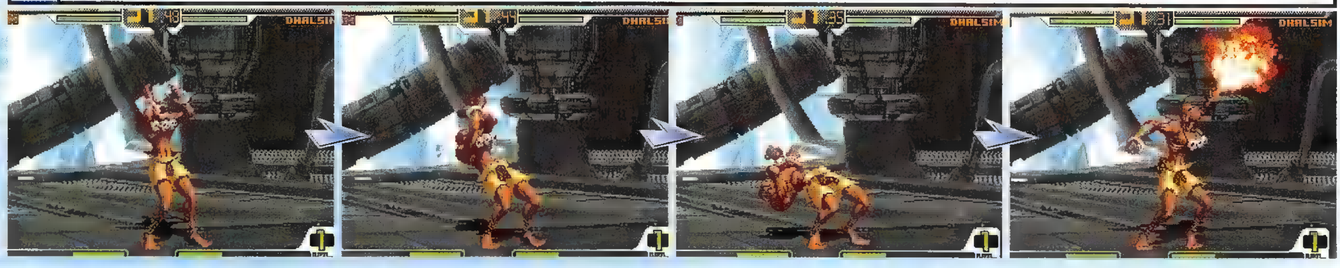
## 必殺技 ヨガフレイム
←↙↓↘→＋AorC

| Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:18 | G.C:14 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



## 必殺技 ヨガブラスト
←↙↓↘→＋BorD

| Dm:26 | C.Dm:31 | Stn:22 | G.C:14 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|




## 必殺技 ヨガテレポート
→↓↘or←↓↙＋ACorBD同時押し（空中可）

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:― | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|




●ヨガファイア

口から火の玉を吹き出す、頼れる飛び道具。他キャラの飛び道具に比べるとスキが小さいので、遠距離でも連発できる。発生は弱強同じだが、強攻撃からの連続技を狙う場合は強の方が安定する。硬直も弱強でほぼ同じ。最大の違いは弾の飛行スピードで、弱は遅く、強は速い。地上ヒット時は相手が燃えつつのけぞるので、間合いによっては立ちCなどで追撃できる。空中でカウンターヒットしたときも、相手にやられ判定がほんの少し残るので、素早く技を当てれば追撃することが可能だ。どこでもキャンセル対応技でもある。

●ヨガフレイム

前方に大きな炎を吹く技。弱は攻撃持続時間が短く、強は長い。どちらも炎の攻撃持続が終了してからの硬直時間は同じ。発生は遅いため、通常技から連続ヒットしない。どこでもキャンセル対応技。

●ヨガブラスト

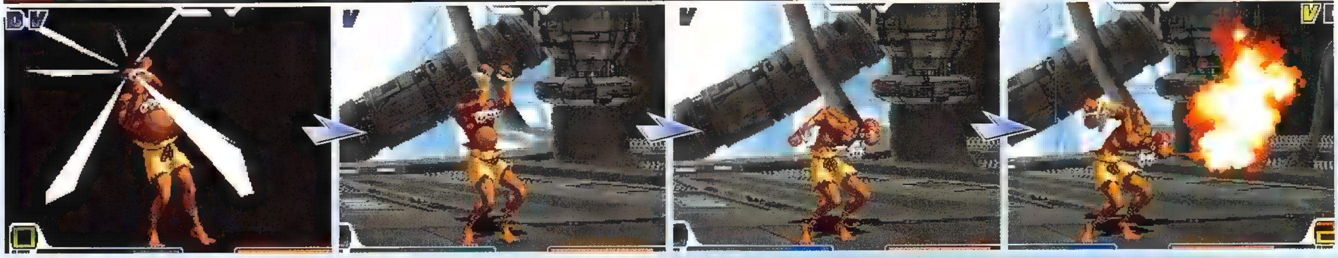
斜め上に大きな炎を吹く技で、こちらは対空用。弱強の違いは攻撃持続時間で、強が長い。カウンターヒット時は相手のやられ判定が少しの間残るので、大ジャンプDなどで追撃可能。アースクェイクとヒューゴーには地上でも当たる。どこでもキャンセル対応技。

●ヨガテレポート

いわゆる瞬間移動で、空中or地上のどちらでも出せる。出した瞬間にやられ判定が無くなるので、起き上がりに重ねられた攻撃も回避できる。出現場所は計4カ所あり、ボタンとレバーの組み合わせに対応。→↓↘は前方、←↓↙は後方に出現。AC同時押しなら画面1／3程度、BD同時押しなら約1画面分移動したところに出現する。出現直後に若干硬直があり、すぐには動けない。空中版の場合、高さは消えた瞬間と同じ。位置は地上と同様の4カ所（レバー、ボタン操作は同じ）。出現後は、ヨガテレポート前の状態に関係無く真下に落下する。相手の後ろに移動した場合でも、相手の方向を向いて出現する。

ちなみに、移動終了後に↓＋Dやドリルアタックを出すことができるが、ヨガテレポート→↓＋D→ヨガドリルアタックと出すことはできない。地上版のみ、どこでもキャンセル対応。

| 超必殺技 ヨガインフェルノ | Dm:32×9 | C.Dm:40 | Stn:0 | G.C:2×9 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ↓↙←↓↙←+AorC | | | | | | |

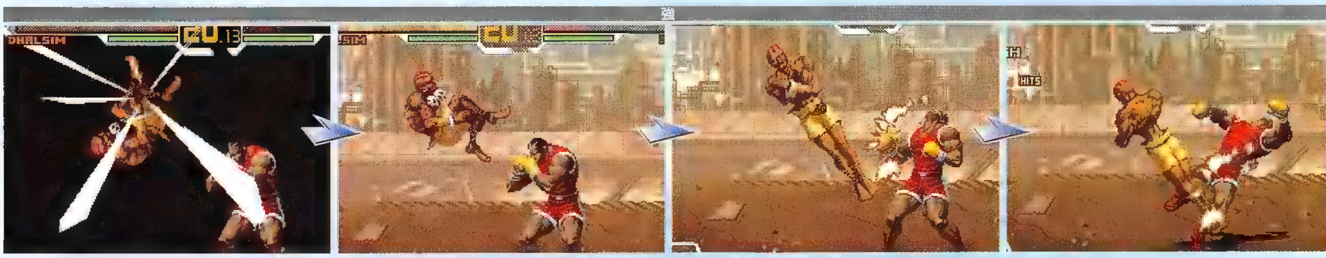


| 超必殺技 ヨガドリルアタック | Dm:22×10 | C.Dm:40 | Stn:0 | G.C:2×10 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 空中で↓↙←↓↙←+BorD | | | | | | |

弱



強



| EXCEED ヨガレジェンド | Dm:0+14×8·0+9×12 | C.Dm:0+14×8·0+9×12 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ↓↙←↓↙←+BorD | | | | | | |




●ヨガインフェルノ

前方に多段の炎を放射する技。画面暗転までに少し時間がかかるが、暗転した瞬間から長い無敵時間がある。ただし、発生から画面暗転までが無敵でないため、起き上がりに重ねられた攻撃の場合は炎が発生せず、かつパワーゲージだけを消費してしまう。多段の炎は間隔が短く、相手は最後の1発にしかGCフロントステップできない。さらに、最後にGCフロントステップされた場合でも若干有利なため、投げ間合いならこちらの通常投げが確定する（投げ抜けは可能）。

●ヨガドリルアタック

弱はドリル頭突きの。強はドリルキックの強化版。それぞれ最高10段の多段技になり、与えるダメージも高い。強は10段目がダウン技に設定されているが、実戦ではほとんど最後までヒットしない。一方、弱は初段がダウン技で、2段目以降は空中で連続ヒットする仕組み。こちらも全段ヒットしないことが多いが、その場合、画面中央なら立ちCで、画面端ならしゃがみCやEXCEEDなどで追撃できる。

ちなみに、この技自体には無敵時間が無く、発生も遅い。ただ、ダメージが大きく、ガード時も特定のポイントでしかGCフロントステップされないため、反撃は受けにくい。実戦では空中↓+Dの発生直後をキャンセルして弱で出し、連続技にするのが一般的。

●ヨガレジェンド

←+Aと同じ見た目のアッパーを振り上げ、ヒット時は相手をロックし、空中で次々に打撃技を繰り出す。最後は、弱は頭突きで相手をたたき付け、強は多段のドリルキックで締める。リーチは短いが、発生から攻撃判定発生後まで無敵時間があるので、つぶされることは無い。また、ガード後も反撃を受けない。ただし、発生がやや遅いため、対空に使う場合はある程度早めに出す必要があり、起き上がりに使うときは大技に合わせないとガードされる可能性があるので注意。

弱強の差は発生と攻撃力。弱の方が若干攻撃発生が早く、威力も強攻撃1発分ほど高い。実戦では、性能のいい弱を使おう。

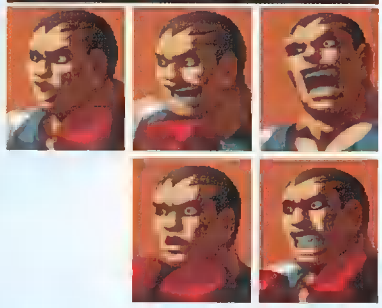
Characters DHALSIM ダルシム

# M.Bison M.バイソン

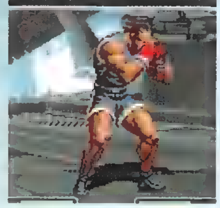


シャドルー四天王の一人にして、ラフな闘いを身上とするボクサー。蹴り技は一つも無く、外見通りの直線的な攻撃が目立つキャラクターだ。強力なパンチの数々で敵を圧倒していこう。

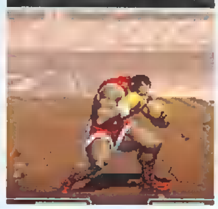
フェイスパターン



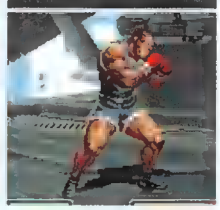
A・Cボタンカラー



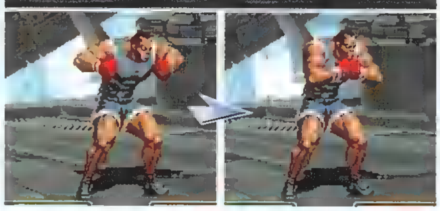
B・Dボタンカラー



フロントステップ



挑発



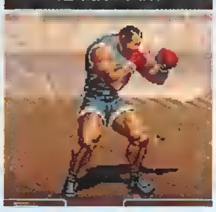
バックステップ



投げ抜け



通常投げ失敗

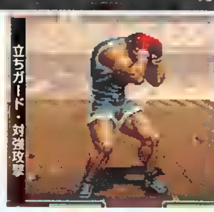


ガード

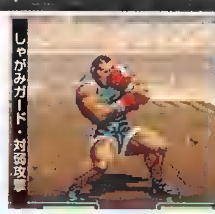
立ちガード・対弱攻撃



立ちガード・対強攻撃



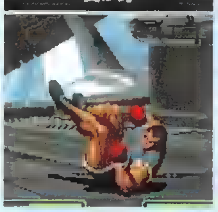
しゃがみガード・対弱攻撃



しゃがみガード・対強攻撃



受け身



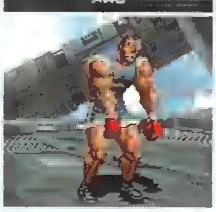
ガードクラッシュ



きりもみやられ



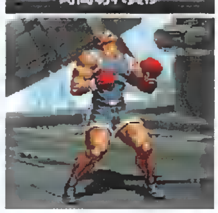
気絶



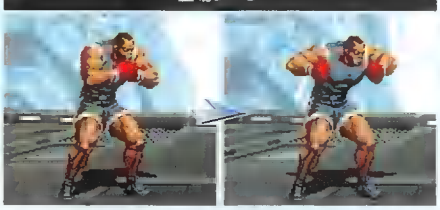
ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン

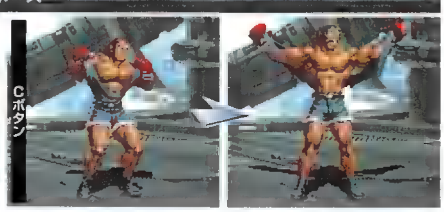


勝利ポーズ

Bボタン



Cボタン



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:24 C.Dm:32 Stn:24 G.C:20 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:屈 Cn:× | Dm:18 C.Dm:17 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:屈 Cn:× |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |







### 地上通常技

しゃがみA、立ちAはバイソンのすべての通常技の中で最も発生が早いため、ジャンプ攻撃からのつなぎに役立つ。また、どちらも連打キャンセルが可能なので、地上戦で不意に当たった場合もヒット確認をしやすい。しゃがみCは上方向に攻撃判定の強いアッパー。対空攻撃として使えるほか、ダメージの大きい強ワイルドスマッシュへのつなぎに使っていこう。遠距離立ちCはリーチの長いストレートパンチ。地上でのけん制に役立つがやや打点が高いため、座高の低いキャラには当たらないので注意が必要だ。

### ジャンプ攻撃

ジャンプCは横へ強力な攻撃判定を持つので空対空に使う。リーチが短いため、前方ジャンプから出していこう。ジャンプDはジャンプ攻撃の中では最も下方向へ鋭い上に、めくりを狙えるので跳び込みに利用する。

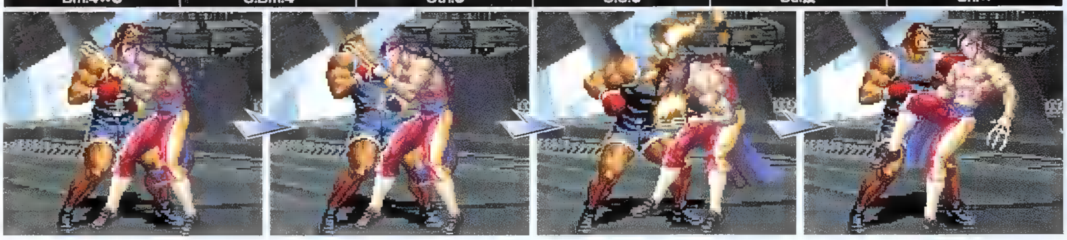
### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは相手をつかみ上げ、連続して頭突きで攻撃する。攻撃時間が長いので、時間稼ぎに利用していこう。なお、投げ後に相手は受け身を取れる。CD投げは、ボディブローで攻撃しつつ背後に投げ捨てる。こちらは受け身を取られないので、起き上がりを攻めるチャンスを作れる。

### ヘッドボマー

接近してAB同時押し

| Dm:4×5 | C.Dm:4 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



### ガードキャンセル攻撃

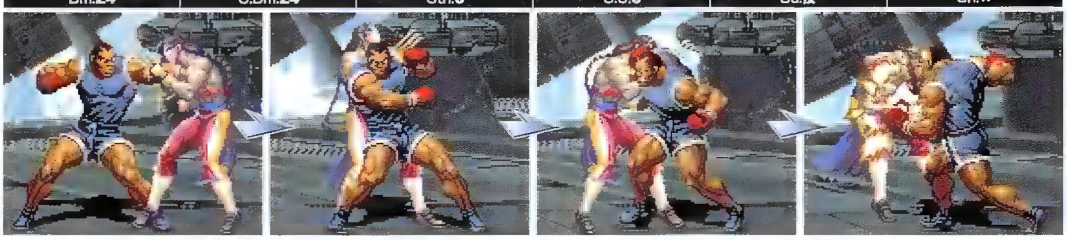
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



### レバーブレイク

接近してCD同時押し

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



| 必殺技 ターンパンチ | Dm:9 | C.Dm:15 | Stn:7 |
|---|---|---|---|
| ACorBDを押し続けて離す | G.C:9 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |



※2段目～10段目の数値は199ページ参照

| 必殺技 ダッシュストレート | Dm:19・21 | C.Dm:22・24 | Stn:10・15 |
|---|---|---|---|
| ←タメ→＋AorC | G.C:10・15 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



| 必殺技 ダッシュアッパー | Dm:17・19 | C.Dm:20・22 | Stn:11・16 |
|---|---|---|---|
| ←タメ→＋BorD | G.C:11・16 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



| 必殺技 ダッシュグランドストレート | Dm:19・21 | C.Dm:22・24 | Stn:10・15 |
|---|---|---|---|
| ←タメ↘＋AorC | G.C:10・15 | Gd:屈 | Cn:― |



| 必殺技 ダッシュグランドアッパー | Dm:17・19 | C.Dm:20・22 | Stn:11・16 |
|---|---|---|---|
| ←タメ↘＋BorD | G.C:11・16 | Gd:立／屈 | Cn:― |



| 必殺技 バッファローヘッド | Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:11・12 |
|---|---|---|---|
| ↓タメ↑＋AorC | G.C:11・12 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



| 必殺技 ワイルドスマッシュ | Dm:21 | C.Dm:26 | Stn:10・14 | G.C:20・24 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ↓タメ↑＋BorD | | | | | | |

弱 / 強



●ターンパンチ

相手に背を向け、十分に力をためてからこん身のストレートパンチを放つ。出始め～背を向けている間は無敵で、飛び道具を抜けることが可能だが、攻撃発生が極端に遅いためスキにヒットさせることはまず不可能。スーパーキャンセル対応技なので、万が一MAX発動中にヒットした場合は超必殺技へつなげよう。

●ダッシュストレート

前方に突進してストレートを繰り出す技。相手に接近するか、一定距離（強の方が長い）を進むと攻撃動作に移る。これはほかのダッシュ系必殺技も同様だ。

攻撃動作に移ってから攻撃判定が出るまでが早く、至近距離なら弱攻撃から連続ヒット。リーチも長い上、ヒット時は五分、ガードされても若干不利になるだけなので、けん制に使いやすい。ただし、GCフロントステップをされると反撃を受けるので注意。

●ダッシュアッパー

前方に突進しながらのアッパー。スキはダッシュストレートと同じだが、発生が若干遅く、座高の低い相手にしゃがまれると当たらない。相手がダウンしないことを活かし、MAX発動中の連続技に使おう。

●ダッシュグランドストレート

前方に突進して相手の足元を攻撃する技。攻撃発生が遅くリーチも短いが、ヒット時はダウンを奪うことができ、ガードされても若干有利な状態となる。下段判定なので、奇襲としてまれに交ぜると効果的。ダッシュストレートを警戒している相手には特に有効だ。

●ダッシュグランドアッパー

前方に突進して低い姿勢からアッパーを出す技。発生やスキはダッシュアッパーと同じだが、攻撃前の姿勢が低いため、対空性能はこちらが上。横方向へ伸びないので、ジャンプした相手の下をくぐることが少ないのも利点。また、地上ヒットでもダウンを奪える。

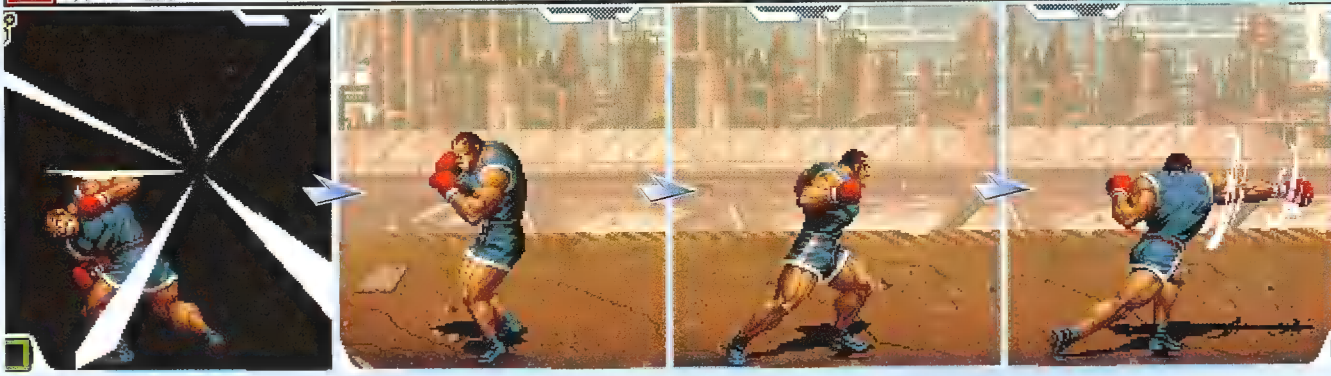
●バッファローヘッド

上方へ跳び上がりながら頭突きで攻撃する技。弱は攻撃判定発生後まで足元が無敵なので、足払いに合わせれば一方的に打ち勝てる。強は攻撃判定発生直前まで上半身が無敵なので対空に使えるが、相打ちになりやすいのが難点。できるだけ早めに出したいところ。

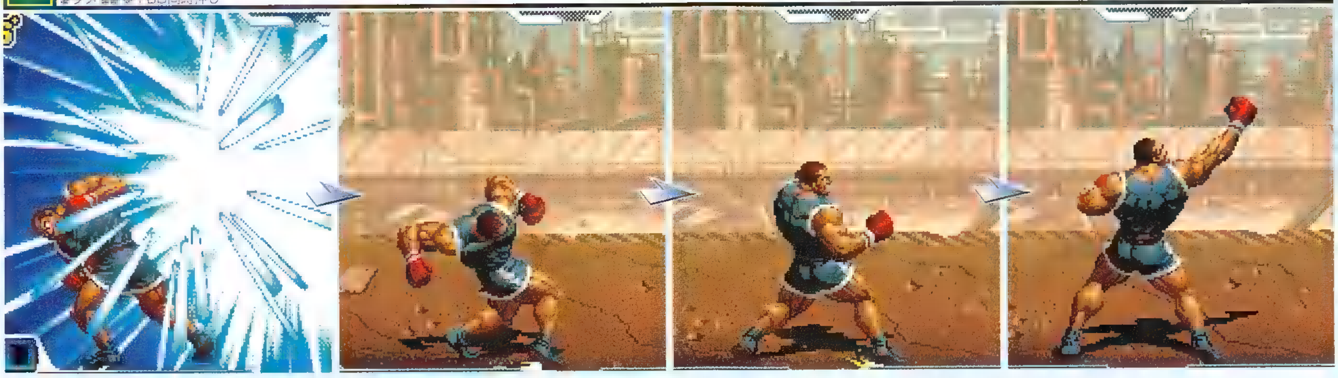
| 超必殺技 クレイジーバッファロー ←タメ→←→+AorC | Dm:36×5 | C.Dm:40 | Stn:0 | G.C:2×5 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|---|




| 超必殺技 ギガトンブロー ←タメ→←→+BorD | Dm:32×9 | C.Dm:40 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|---|



| EXCEED アルティメットスマッシュ ←タメ→←→+BD同時押し | Dm:136 | C.Dm:142 | Stn:0 | Gg:36 | Gd:立／屈 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|---|





●ワイルドスマッシュ

低い姿勢からアッパーで相手を突き上げ、空中に吹っ飛ばす技。弱は弱攻撃からでも連続ヒットし（至近距離限定）、強は強攻撃からのみ連続ヒットする。

強をヒットさせた後は吹っ飛んだ相手に追撃が可能なので、連続技に組み込めば大ダメージを期待できる。追撃は、パワーゲージがLv1以上ある場合はギガトンブロー（画面端に密着していると決まらない）、無い場合は弱ダッシュストレートや前方大ジャンプCがオススメだ。

弱強どちらもガードされるとGCフロントステップから手痛い反撃を受ける恐れがあるので、ジャンプ攻撃ヒット後やGCフロントステップ後など、ヒットする可能性が高い状況でのみ出していくのが理想的だ。

●クレイジーバッファロー

突進しつつストレートを連続してたたき込み、ターンパンチで締める技。無敵時間が皆無に等しいので割り込みには使えないが、発生が早い上に1段目のリーチが長いので、相手がスキを見せたときの反撃や、弱攻撃からの連続技に使っていこう。また、ガードされてもスキが小さいので、GCフロントステップを使われなければ反撃は受けにくい。なお、1〜4発目はBorDを押しておくことでアッパーに変えられる。

●ギガトンブロー

ターンパンチの強化版。強力なコークスクリューブローで敵を粉砕する。無敵時間は短いが、発生が早いので弱攻撃からの連続技に組み込んでいこう。なお、全段ヒット後は、相手がやられ判定を残したまま吹っ飛ぶため、画面端付近で空中の相手にヒットさせた場合はクレイジーバッファローなどで追撃できる。

●アルティメットスマッシュ

全身をバネのようにねじり、こん身のアッパーを繰り出す技。強攻撃から連続ヒットするほか、起き上がりや割り込みにも使っていける。無敵時間は攻撃判定発生直前に切れてしまうが、相打ちになっても大ダメージを与えられるぞ。ただし、ヒットストップが長いためガード時は簡単にGCフロントステップをされてしまい、手痛い反撃を受ける可能性が高いことに注意。強ワイルドスマッシュ後の追撃に使えないのが残念。




# BALROG バルログ

シャドルー四天王の一人で、冷血な「仮面の貴公子」と呼ばれるバルログ。連続技は乏しいが、忍術をベースとした素早い動きと、鉄の爪によるリーチの長い通常技で、相手に捉えられない闘い方が可能。ヒットアンドアウェイでコツコツダメージを積み重ねよう。

**フェイスパターン**



**A・Cボタンカラー**



**B・Dボタンカラー**



**フロントステップ**



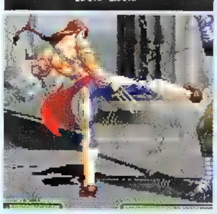
**挑発**



**バックステップ**



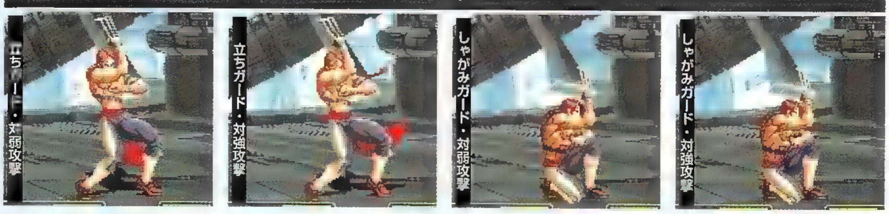
**投げ抜け**



**通常投げ失敗**



**ガード**




**受け身**



**ガードクラッシュ**



**きりもみやられ**



**気絶**



**ケズられ負け**



**時間切れ負け**



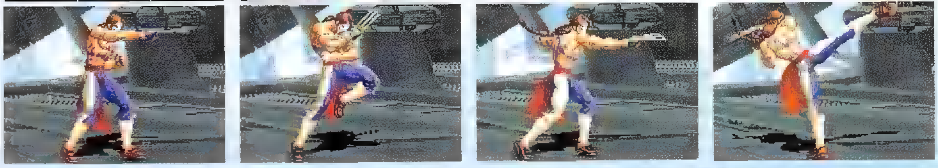
**登場シーン**



**勝利ポーズ**



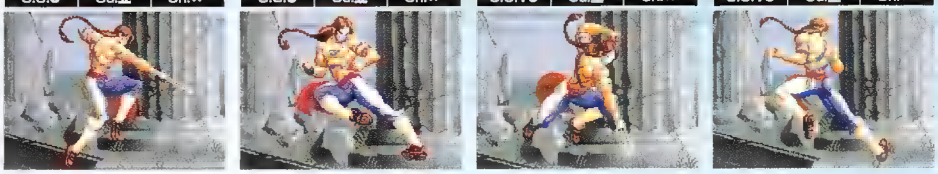
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:19 C.Dm:28 Stn:17 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:19 C.Dm:28 Stn:17 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:21 C.Dm:28 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:17 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:必 | Dm:19 C.Dm:30 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:17 G.C:16 Gd:屈 Cn:× |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:30 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:30 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:19 C.Dm:28 Stn:17 G.C:16 Gd:立 Cn:× |











### 地上[illegible]技

立ちAは唯一連打キャンセルできる弱攻撃。GCフロントステップなどから相手の技のスキに決め、連続技に持ち込もう。しゃがみAはリーチがとても長い。技後のスキが気になるので、先端を当てるように出そう。しゃがみCは上方向にある程度強く、早めに出せば対空として機能する。しゃがみDはダウンを奪えないが判定、発生、スキ、いずれの面でも優秀だ。当たるか当たらないか、ぐらいの間合いで出そう。

### ジャンプ[illegible]技

前方ジャンプBは判定が強くて持続時間が長い。ジャンプ頂点付近で出そう。前方ジャンプCとDは下方向に強い。横方向の判定はDの方がやや強いぞ。

### 投げ技／特殊技／その他

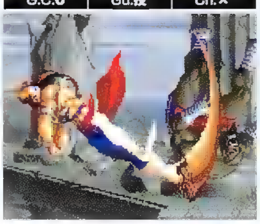
AB投げは前方へ、CD投げは後方へ相手を投げ飛ばし、どちらも受け身を取られることが無い。また、空中投げは間合いが広く、対空の要になる。

➡+Bはしゃがみガード不能の中段攻撃。小さく跳んでいるため、技が出ている最中は空中判定だが、足払いなどを回避することはできない。⬉+Dはリーチが長いスライディングで、ヒットすればダウンを奪える。スキが小さいので、届くか届かないかの間合いで出すと強力。この間合いならガード・空振り時とも反撃を受けにくいのが利点だ

#### カーマインフリップ

接近してAB同時押し

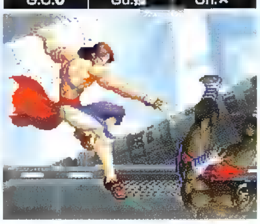
| | | |
|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



#### スターダストドロップ

空中で接近してAB or CD同時押し

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



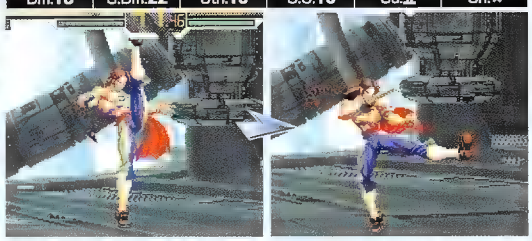
#### ガードキャンセル攻撃

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### ピースオブマーキュリー

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:16 | G.C:10 | Gd:立 | Cn:× |



#### レインボースープレックス

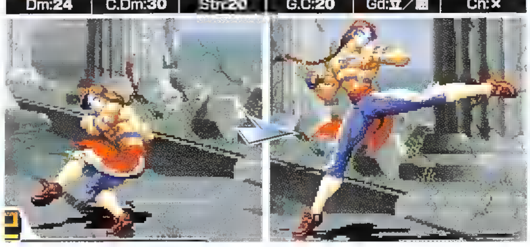
接近してCD同時押し

| | | |
|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



#### コズミックスマート

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:30 | Stn:20 | G.C:20 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### ラウンドスライダー

| | | |
|---|---|---|
| Dm:19 | C.Dm:28 | Stn:16 |
| G.C:16 | Gd:屈 | Cn:× |



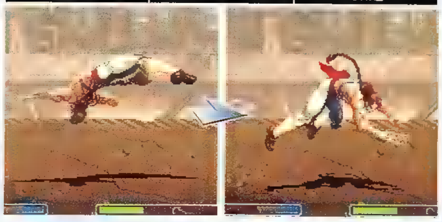
必殺技 **バックスラッシュ**
AC同時押し

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:ど |



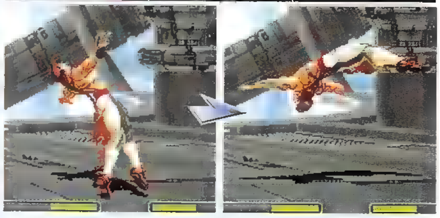
必殺技 **ショートバックスラッシュ**
BD同時押し

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:ど |



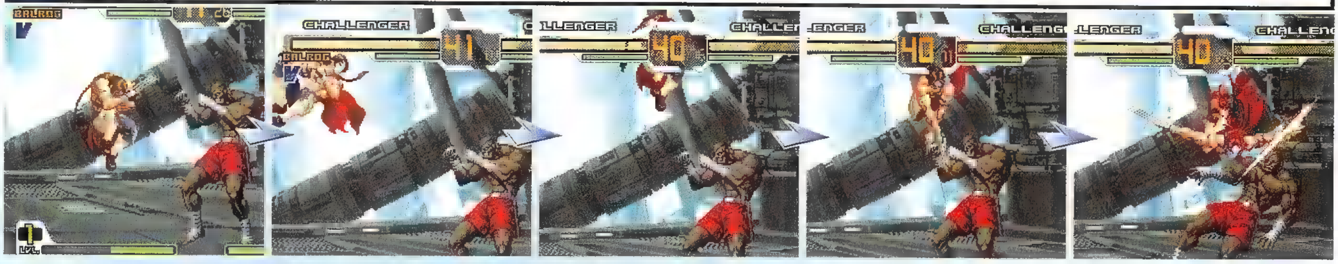
必殺技 **スカーレットテラー**
↓タメ↑+BorD

| | | |
|---|---|---|
| Dm:22・18×2 | C.Dm:26・22 | Stn:11・10×2 |
| G.C:11・10×2 | Gd:立/屈 | Cn:ど |



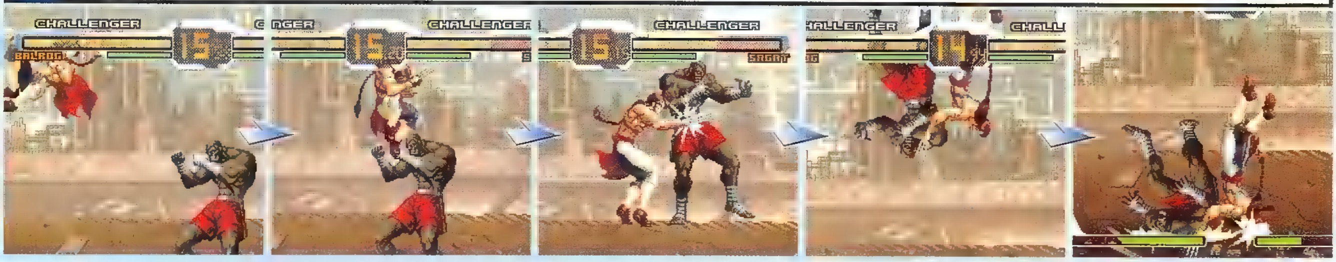
必殺技 **フライングバルセロナアタック**
↓タメ↑+BorD・壁蹴り後AorC

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:26 | C.Dm:32 | Stn:16 | G.C:16 | Gd:立 | Cn:− |



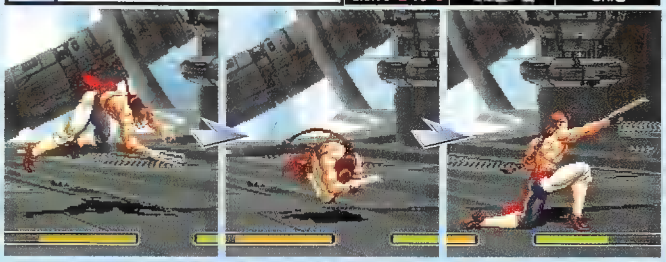
必殺技 **イズナドロップ**
↓タメ↑+BorD・接近してAorC

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:34 | C.Dm:34 | Stn:20 | G.C:20 | Gd:投 | Cn:− |



必殺技 **ローリングクリスタルフラッシュ**
←タメ→+AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20・[illegible] | C.Dm:24・24 | Stn:10×2・10×3 |
| G.C:10×2・10×3 | Gd:立/屈 | Cn:ど |



必殺技 **スカイハイクロー**
↓タメ↑+AorC

| | | |
|---|---|---|
| Dm:26 | C.Dm:31 | Stn:11 |
| G.C:11 | Gd:立 | Cn:ど |



**●バックスラッシュ**

バック転をしつつ下がる移動技。動作開始の瞬間から無敵状態になるので、起き上がりへの攻めを回避するのに役立つ。終わり際にスキがあるが、後述のショートバックスラッシュと使い分ければ反撃されにくい。

**●ショートバックスラッシュ**

こちらはバック宙で下がる移動技で、下がる距離が短いことを除けば、性質はバックスラッシュと同じだ。

**●スカーレットテラー**

前方に跳び上がりつつ蹴りを放つ。弱は1ヒット、強は2ヒットする。出始めから足元が無敵なので、足払いなどを返せるほか、技が出てしまえば上方向に強いので対空にも使える。また、バルログにとっては数少ない連続技に向いた必殺技でもある。↓タメの技ということで、システム的な恩恵（P12参照）を受けているのも長所の一つだ。弱がカウンターヒットするか強の1段目が相打ちになった場合、前方大ジャンプDなどで追撃できる。覚えておこう。

**●フライングバルセロナアタック**

画面端に向かって飛び、三角飛びから鉄の爪による攻撃を仕掛ける。コマンドの最後を↗にすると自分の前方に、↑か↖であれば後方に向かって飛ぶ。前方に飛んでしまうと、画面のスクロールが固定されてめくりが狙えなくなってしまうので、特別な状況でない限り後方に飛ぼう。三角跳び後はレバー左右で多少軌道を制御でき、AorCで攻撃を出せる。攻撃は中段攻撃になっているぞ。相手の飛び道具を避けるほか、相手をダウンさせた後に出し、レバー→を入れ続けて相手の裏に回り、攻撃を出してめくりを狙うか、後述のイズナドロップを狙うというのが主な使い方。一応、出した瞬間に空中判定かつ足元無敵となる。

**●イズナドロップ**

三角飛びから相手をつかみ、頭から地面にたたき付ける投げ技。三角飛び後、相手に密着する必要があるものの、当然ながらガードされない上にダメージも大きい。フライングバルセロナアタックでのめくりと併せて狙えば、ガードで固まった相手をつかみやすいぞ。決めた後は受け身を取られないので、再度フライングバルセロナアタックなどを仕掛けていこう。

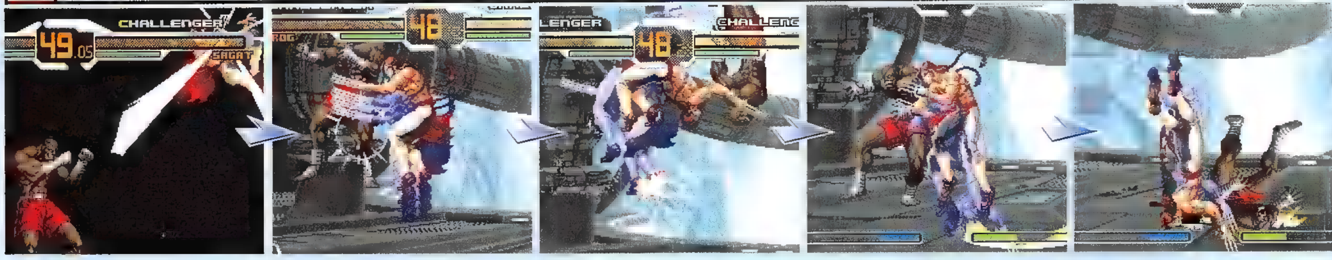
超必殺技 フライングバルセロナスペシャル
タメ[illegible]+BorD・壁蹴り後AorC

Dm:36×2・32×4 | C.Dm:[illegible]・36 | Stn:0 | G.C:2×2・2×4 | Gd:立・屈 | Cn:−



超必殺技 ローリングイズナドロップ
タメ[illegible]+BorD・接近してAorC

Dm:34×2・24×3 | C.Dm:34・24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:−



超必殺技 スカーレットミラージュ
タメ[illegible]+BorD

Dm:34×6・32×9 | C.Dm:38・36 | Stn:0 | G.C:2×6・2×9 | Gd:立/屈 | Cn:−



EXCEED レッドインパクト
タメ[illegible]+C

Dm:0+132 | C.Dm:132 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立/屈 | Cn−



●ローリングクリスタルフラッシュ

前転してから鉄の爪で攻撃。弱は2ヒット、強は3ヒットする。発生が早く威力も高いが、出始めのリーチが短い上、鉄の爪による攻撃はスキが大きく、ヒット時も場合によっては反撃を受ける。多用は禁物だ。

●スカイハイクロー

画面端に向かって飛んだ後、三角飛びから鉄の爪を伸ばしつつ、水平に突進する。弱強の違いは突進時の高度（強がやや高い）。相手の裏に回るか、相手に触れるまで突進し続けるのが特徴。飛ぶ方向の選び方、出始めの空中判定や足元無敵はフライングバルセロナアタックと同じ。体の大きいキャラに対しては強を中段攻撃として使うこともできる。ガードされてもGCフロントステップをされなければ、反撃を受けにくい。

●フライングバルセロナスペシャル

フライングバルセロナアタックの強化版。画面端に着くまでは無敵で、着いてから初めて画面が暗転する。その後の攻撃は弱で2ヒット、強で最大4ヒットするぞ。フライングバルセロナアタックと同じく、めくりと後述のローリングイズナドロップを併用しよう。

●ローリングイズナドロップ

強化版イズナドロップで、フライングバルセロナスペシャルから出せる。弱は2回、強は3回バックドロップを決める。強の方がダメージが大きいものの、フライングバルセロナスペシャルは弱の方がフルヒットしやすいので、基本的には弱を使っていこう。

●スカーレットミラージュ

スカーレットテラーの強化版。弱は2回、強は3回スカーレットテラーを繰り出し、最大で弱が6ヒット、強は9ヒットする。攻撃発生まで無敵が持続するので、割り込みや対空に強力。全段ヒットしなかった場合、動作が長い強は危険が伴うので、対空や割り込みには弱を使おう。ただし、威力は強の方が若干高い。

●レッドインパクト

鉄の爪で相手を捕らえ、頭上で一閃する。発生と同時に無敵が切れてしまい、相打ちになるとダメージを与えられないのが欠点だが、威力の高さは魅力的。発生が遅い分、無敵自体は長いので、無敵時間で相手の技を避けつつ決めるといった使い方をしよう。



# SAGAT

サガット

シャドルー四天王の一人にしてムエタイの帝王。過去にリュウに敗北し、胸に大きな傷を負っている。巨大な体格から繰り出される一撃は、帝王の名を冠するにふさわしく、リーチの長い通常技に、威力抜群の必殺技を持つ。また、意外にジャンプの軌道が鋭いのも特徴だ。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



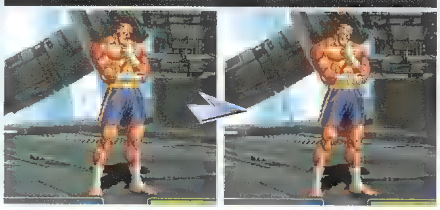
B・Dボタンカラー



フロントステップ



挑発



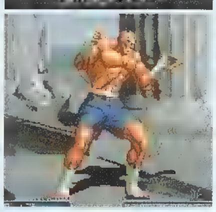
バックステップ



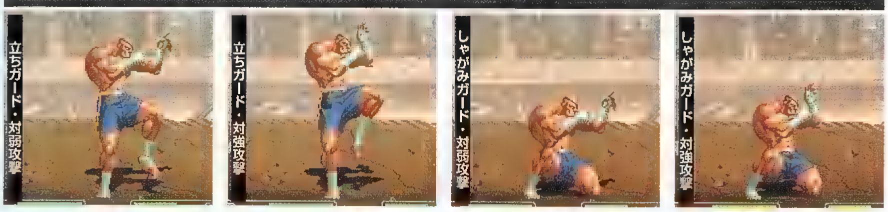
投げ抜け



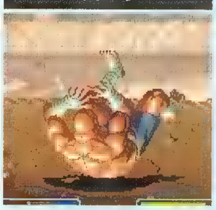
通常投げ失敗



ガード



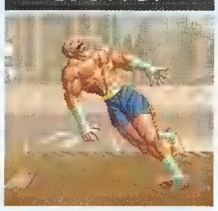

受け身



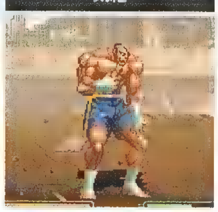
ガードクラッシュ



きりもみやられ



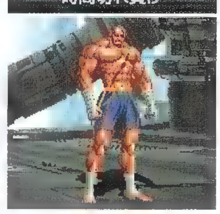
気絶



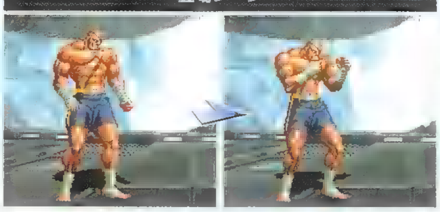
ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:20 C.Dm:29 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:16×2 C.Dm:20 Stn:16×2 G.C:14×2 Gd:立／屈 Cn:必→× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:20 C.Dm:29 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:18×2 C.Dm:22 Stn:18×2 G.C:16×2 Gd:立／屈 Cn:超→× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:屈 Cn:必 | Dm:20 C.Dm:29 Stn:20 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:屈 Cn:超 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:29 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立 Cn:× | Dm:20 C.Dm:29 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:21 C.Dm:31 Stn:21 G.C:16 Gd:立 Cn:× |







### 地上通常技

遠距離立ちCはリーチが長く、けん制に適している。判定は強くないので、相手が動き始めるところを狙って出そう。そこに遠距離立ちBも交ぜていく。こちらもリーチの長さを活かし、先を当てるように使おう。遠距離立ちDは上方向へのリーチが長く、遠距離での対空に有効。しゃがみCは足払いに対して強く、中間距離でのけん制に役立つ。また、遠距離立ちAも判定が強めなので併用するといい。そのほかには、ダウンを奪えるしゃがみDもオススメだ。接近戦では下段のしゃがみB、近距離立ちCを連続技の始動に使おう。

### ジャンプ通常技

垂直ジャンプBは横方向に強く、空対空技として優秀。ジャンプDは横方向に長いメインの跳び込み技。垂直ジャンプDは接近戦で使える。持続時間が長く、見た目より下方向まで攻撃判定がある。

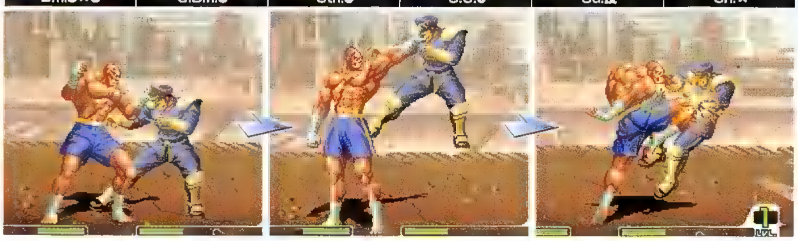
### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは一見つかみ技だが、レバガチャで回数が増減することは無い。CD投げは反対方向に向かって投げる。どちらも相手は受け身を取れる。

➡+Aは中段攻撃。⬊+Dはキャンセル可能の下段攻撃で、ガードされてもやや有利になる。けん制、連続技に使おう。なお、特殊技は通常技をキャンセルして出すことはできない。

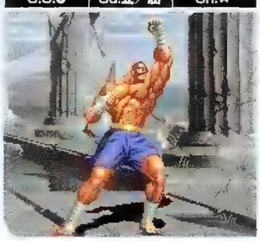
#### タイガーレイジ

| Dm:5×5 | C.Dm:5 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



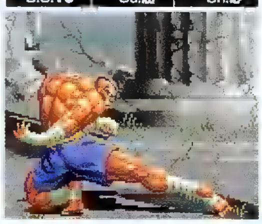
#### ガードキャンセル攻撃

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### タイガーテイル

| | | |
|---|---|---|
| Dm:20 | C.Dm:24 | Stn:18 |
| G.C:10 | Gd:屈 | Cn:必 |



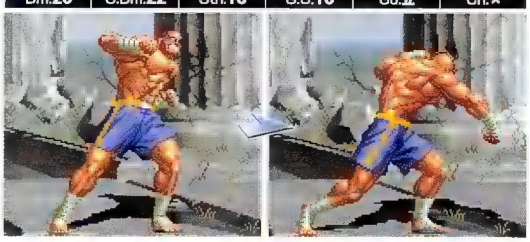
#### タイガーキャリー

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



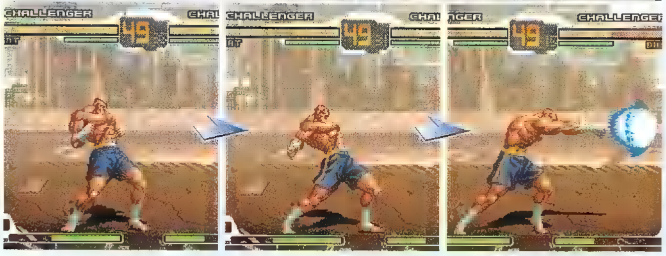
#### タイガーフック

| Dm:20 | C.Dm:22 | Stn:16 | G.C:10 | Gd:立 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



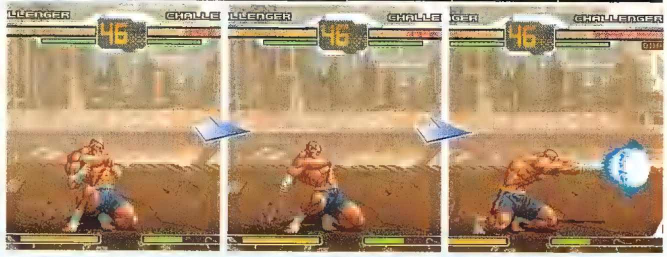
必殺技 タイガーショット
+AorC

| Dm:16 | C.Dm:18 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



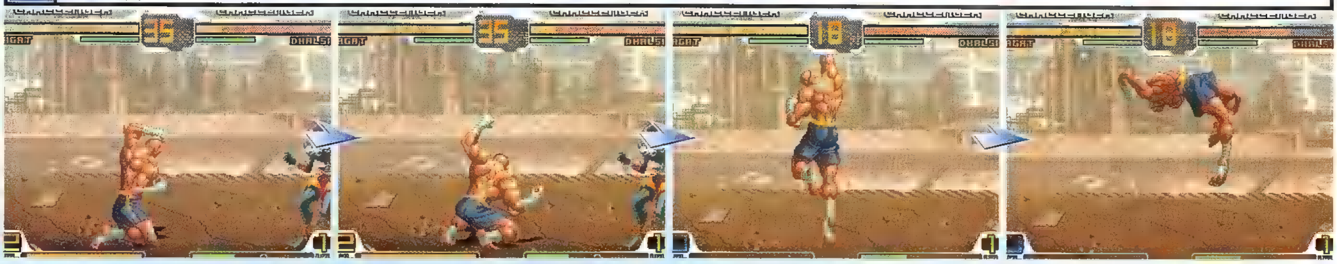
必殺技 グランドタイガーショット
+BorD

| Dm:16 | C.Dm:18 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



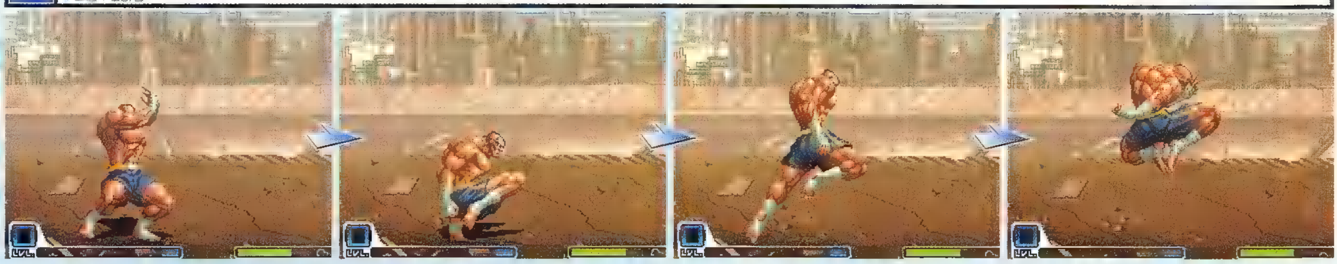
必殺技 タイガーアッパーカット
+AorC

| Dm:22・18×5 | C.Dm:26・22 | Stn:16・12×5 | G.C:16・12×5 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



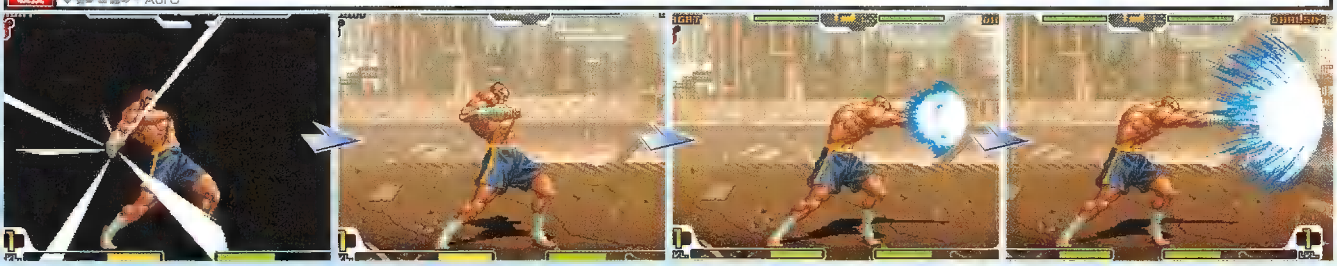
必殺技 タイガークラッシュ
+BorD

| Dm:18×2 | C.Dm:20 | Stn:12×2 | G.C:12×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 タイガーキャノン
+AorC

| Dm:31×4・30×6 | C.Dm:34・33 | Stn:0 | G.C:2×4・2×6 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



●タイガーショット

両腕を前に突き出し、気弾を発射する飛び道具。弱強による弾速の違いが大きく、弱はゆるやかに飛び、強はかなり速く飛ぶ。また、強の方が若干硬直が長くなっている。強攻撃から連続技になるが、メインの使い方は遠距離でのけん制。弱と強を使い分けるとジャンプを抑制しやすくなる。ただし、スキは大きめなので、多用すると反撃を受けやすくなる。なお、この技はしゃがまれると当たらないことが多いが、アースクェイク、色、バイソン、ヒューゴー、デミトリはしゃがみ、しゃがみガードの両方にヒットし、幻十郎、タバサはしゃがみガードにのみ当たる。これらのキャラに対しては、けん制として非常に役立つぞ。

●グランドタイガーショット

身を低くしつつ、両腕から気弾を発射する飛び道具。弱強の弾速の差が大きいなど、基本的な性質はタイガーショットと同じ。ただし、タイガーショットよりも若干発生が遅く、硬直も長くなっている。全キャラのしゃがみ状態に当たるので、ケズリやけん制に使いやすい。どこキャンを使い、遠距離立ちCやDを空キャンセルして出すのも悪くない。

●タイガーアッパーカット

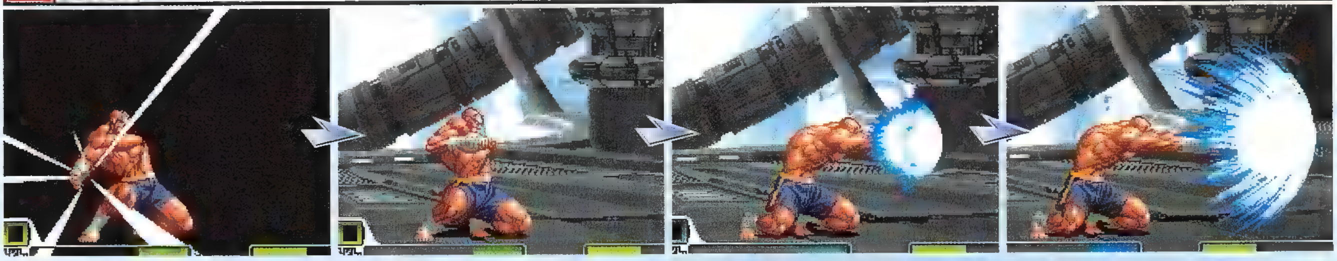
アッパーカットを出しつつ上昇する技。出始めに打撃に対する無敵時間が無いため、起き上がりや割り込みには使いづらい。しかし、動作途中から発生後まで上半身無敵がある上、攻撃判定もかなり強いので対空技としては抜群の性能を誇る。ヒット数は弱が1、強は5と違いがあるが、どちらもヒットすれば必ずダウンを奪える。強の初段が相手の攻撃と相打ちになれば、追撃も決められるぞ。また、どこキャン対応技だが、なぜかタイガークラッシュからは出せないので注意しよう。連続技や対空としての使用がオススメだ。

●タイガークラッシュ

姿勢を低くした状態から跳びヒザ蹴りを放つ。弱攻撃から連続技になるが、リーチが短く当たりにくい。対空に使えるわけでもなく、連続技もタイガーアッパーカットでこと足りるので、特に使う必要は無い。なお、こちらもどこキャン対応技だが、タイガーアッパーカットからは不可能なことを頭に入れておこう。

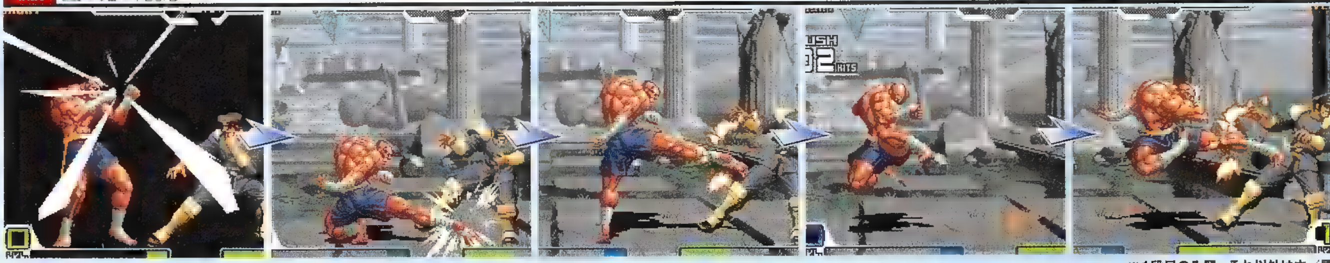
超必殺技 グランドタイガーキャノン
+AorC

| Dm:31×4・30×6 | C.Dm:34・33 | Stn:0 | G.C:2×4・2×6 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 タイガーレイド
+BorD

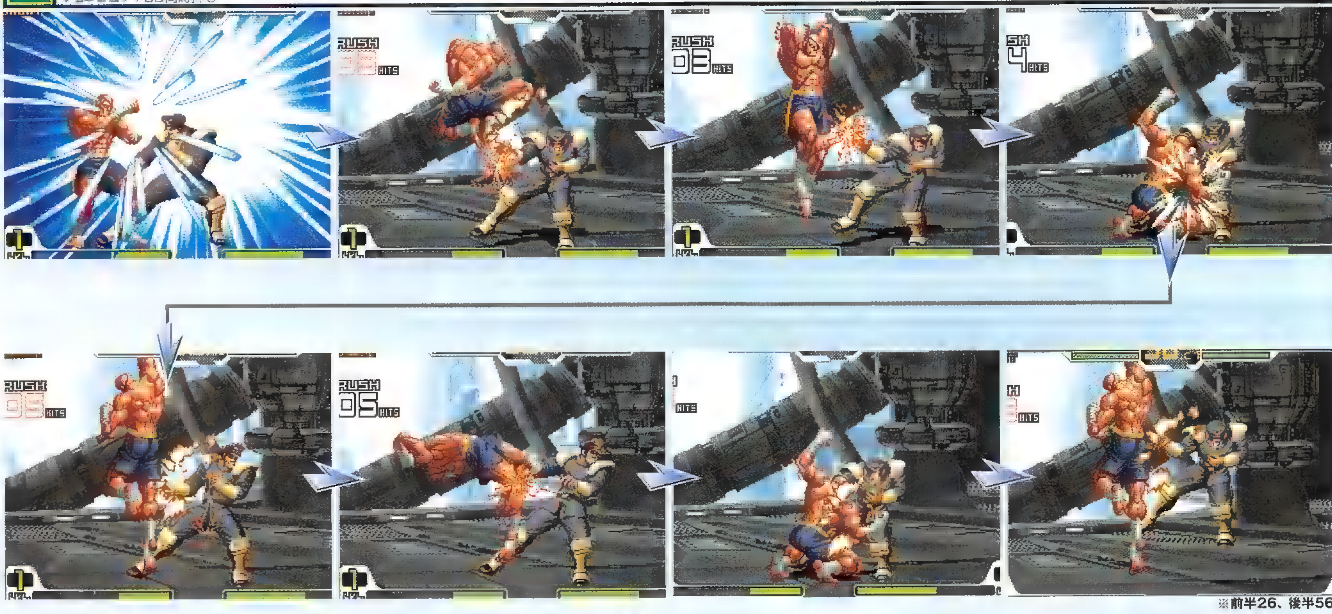
| Dm:38×6・38×7 | C.Dm:46・46 | Stn:0 | G.C:2×6・2×7 | Gd:※ | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|




※1段目のみ屈、それ以外は立／屈

EXCEED タイガージェノサイド
+BD同時押し

| Dm:22×6+48×6 | C.Dm:※ | Stn:0 | G.C:2×6+2×6 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|




※前半26、後半56

●タイガーキャノン

巨大なタイガーショットを放つ技で、出始めに無敵時間が存在する。発生が遅いため連続技に組み込みにくく、密着時は当たらないのが難点。相手の飛び道具に合わせて出したり、打点の高さを活かした対空としての使用が有効だろう。強のみ、攻撃発生直前まで無敵時間が持続し、技が発動すれば必ず弾が出るという性質を持つ。そのため、強の方が使い勝手がいい。

●グランドタイガーキャノン

グランドタイガーショットの強化版。こちらも通常版より発生が遅くなっているため、連続技には組み込みにくいので注意しよう。また、相手と密着して出すと全段ヒットせず突き抜けていくため、大きなスキをさらすことになる。基本的な性質はタイガーキャノンと同じで、打点以外の違いはほぼ無い。こちらもコマンドが完成すれば必ず弾が出る強を、飛び道具に合わせて使用するか、相打ち狙いで割り込みに使おう。

●タイガーレイド

下段始動の連続蹴りを出した後、飛び蹴りで突進する。無敵時間は攻撃発生と同時に切れるが、発生が早く弱攻撃からでも連続ヒットする上、最後までガードさせれば反撃は受けにくい。また、ヒット後は相手のやられ判定が残っているので、画面端付近なら追撃可能。連続技に組み込むのが主な使い方だが、弱は初段のリーチが短いので強攻撃からだと届かないことがあり、強は間合いが遠いと途中のハイキックが空振りし、以降がつながらないことに注意。弱の方が最後までつながる間合いが広く、強の方がわずかにダメージが大きいので、跳び込み後など間合いが遠いときは弱、至近距離では強、といった使い分けができれば理想だ。

●タイガージェノサイド

タイガークラッシュ～タイガーアッパーカット×2とつなぐ連続攻撃。ダメージが大きい上、攻撃発生が早く弱攻撃からでもつながるので、連続技での使用が最適といえる。また、出始めから攻撃発生後まで無敵時間が続くので、対空や割り込みといった使用目的にも対応しているのが強み。ただ、空中に居る相手に対しては全段ヒットせず、ダメージが大幅に落ちてしまうことに注意しよう。



# VEGA ベガ

サイコパワーを操り悪の組織シャドルーを統べるベガは、空中から攻撃する技が多彩かつ強力。ヘッドプレス、デビルリバースの2大必殺技で相手に強力なプレッシャーを与えよう。総統たるもの、常に人の上に立つべし!!

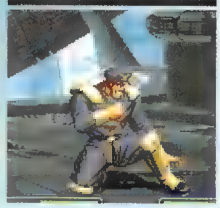
フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



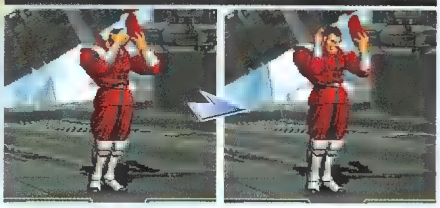
フロントステップ



バックステップ



挑発



投げ抜け



通常投げ失敗



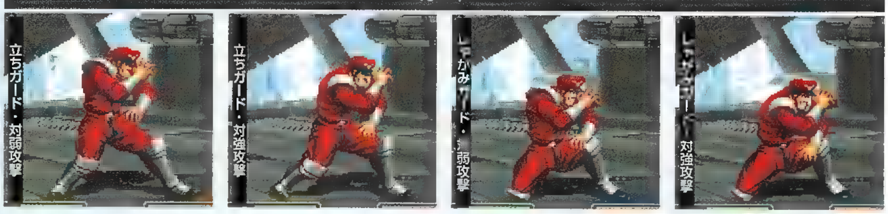
受け身



ガードクラッシュ



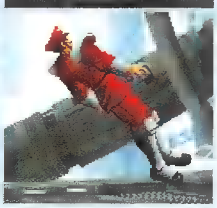
ガード




登場シーン



きりもみやられ



気絶



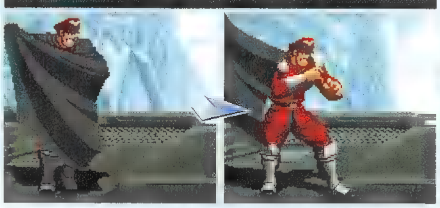
ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン（対春麗）



勝利ポーズ



### 近距離立ち攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 5 | 5 | 21 | 21 |
| C.Dm | 6 | 6 | 30 | 30 |
| Stn | 5 | 5 | 18 | 18 |
| G.C | 5 | 5 | 16 | 16 |
| Gd | 立／屈 | 屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連必 | 連必 | 必 | 必 |






### 遠距離立ち攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 7 | 21 | 21 |
| C.Dm | 7 | 8 | 30 | 30 |
| Stn | 6 | 7 | 18 | 18 |
| G.C | 6 | 7 | 16 | 16 |
| Gd | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連必 | × | × | × |






### しゃがみ攻撃

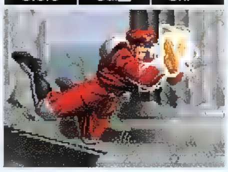
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 5 | 5 | 17 | 21 |
| C.Dm | 6 | 6 | 18 | 30 |
| Stn | 5 | 5 | 16 | 18 |
| G.C | 5 | 5 | 16 | 16 |
| Gd | 立／屈 | 屈 | 立／屈 | 屈 |
| Cn | 連必 | 連 | 必 | × |






### 垂直ジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 7 | 21 | 21 |
| C.Dm | 7 | 8 | 30 | 30 |
| Stn | 6 | 7 | 18 | 18 |
| G.C | 6 | 7 | 16 | 16 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |






### 斜めジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 7 | 21 | 21 |
| C.Dm | 7 | 8 | 30 | 30 |
| Stn | 6 | 7 | 18 | 18 |
| G.C | 6 | 7 | 16 | 16 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |






#### 地上通常技

リーチが長めの遠距離立ちB、Cはけん制技。ヒット時にダウンを奪うスライディングを出すしゃがみDは、遠距離からの奇襲に効果を発揮する。終わり際を当てればガードされても五分なので、距離を調節して出すように。対空はしゃがみC、遠距離立ちDを使う。前者は腕を振り上げ切った時の判定が強く、跳び込みや真上付近の攻撃を落とすメインの対空。後者は遠めの対空で使おう。

接近戦では近距離立ちB、Cが使いやすい。近距離立ちBは下段攻撃で、連続技のつなぎに。近距離立ちCは発生が早く、ガードされても反撃を受けない。ただし、両方とも近距離技になる間合いが狭く、ほぼ密着していないと出ないので注意。そのほか下段で連打の利くしゃがみBや、判定の強いしゃがみAを連続技の始動に使うのがオススメだ。

#### ジャンプ通常技

垂直ジャンプBは横、下方向に強く空対空や接近戦で使える。垂直ジャンプDも下方向に強く、接近戦で効果を発揮する。前方ジャンプからは横方向にリーチの長いジャンプDをメインに。空対空にはジャンプCを使おう。

#### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは正面、CD投げは背後に投げる。共に受け身を取られるが投げ後のスキが小さく、起き攻めを狙えるぞ。

### 投げ デッドリースルー

接近してAB同時押し

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



### 投げ デスタワー

接近してCD同時押し

| Dm:7×3 | C.Dm:7 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|

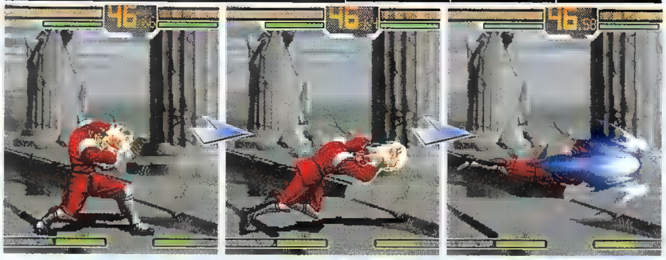


Characters キャラクター編

VEGA ベガ

**必殺技 サイコクラッシャー**
←タメ→+AorC

| Dm:24 | C.Dm:26 | Stn:16 |
|---|---|---|
| G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 ダブルニープレス**
←タメ→+BorD

| Dm:20×2 | C.Dm:24 | Stn:11×2 |
|---|---|---|
| G.C:4×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



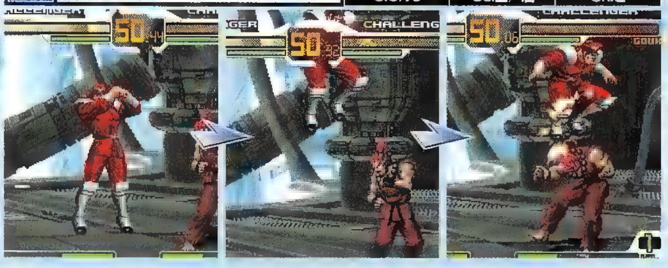
**必殺技 デビルリバース**
↓タメ↑+AorC・AorC

| Dm:24 | C.Dm:28 | Stn:11 | G.C:11 | Gd:立／屈 | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|



**必殺技 ヘッドプレス**
↓タメ↑+BorD

| Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 サマーソルトスカルダイバー**
ヘッドプレス後に空中でAorC

| Dm:20 | C.Dm:24 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:− |



**必殺技 ベガワープ**
→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:− | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|





●サイコクラッシャー

サイコパワーに身を包み、両腕を前に出して回転しながら突進する技。弱は弱攻撃からでも連続ヒット、強は強攻撃からのみ連続ヒットする。突進中は地をはう飛び道具の上を越えられる上、ヒット、ガードを問わず相手をすり抜けていく。突進速度はそれなりに速いものの、攻撃判定が弱くつぶされやすい。また、着地後のスキが非常に大きく、場所や相手によってはヒット時も反撃を受ける恐れがある。弱は連続技、強は反撃として確定する状況でのみ使うようにすること。

●ダブルニープレス

カカトで二段蹴りを決める突進技。弱のみ強攻撃から連続ヒットする。突進距離は弱が画面約半分、強は約2／3ほどで、突進中は地をはう飛び道具を越えられる。2段目の先端をガードさせれば、スキは小さめだ。

●デビルリバース

相手の頭上めがけてジャンプし、追加動作で反転しつつ手刀を繰り出す。追加動作中はレバー左右である程度の移動が可能。攻撃判定はそれほど強くなく、対空技やけん制技につぶされることも多い。しかし、ヘッドプレスと併用することで対空技の空振りを狙ったり、ガード方向を迷わせたりと、多彩な動きができる。着地後のスキも小さいので、けん制として重宝する。

●ヘッドプレス

相手の位置を狙い、ジャンプから踏み付ける技。攻撃判定が非常に強く、対空技やジャンプ攻撃など相手の攻撃をつぶしやすい上に、相手キャラや間合いによっては自動でめくりになる、といった非常に優秀な性能を持つ。相手次第では、この技とデビルリバースを併用するだけで十分に脅威となる。また、空中でカウンターヒットさせれば、サマーソルトスカルダイバーが連続ヒットする。多用できるベガの主力技だ。

●サマーソルトスカルダイバー

空中で反転しつつ、追加入力で両手による手刀を繰り出す、ヘッドプレスの追加動作。レバー左右である程度の移動が可能。また、着地後のスキが非常に小さく、ガードされても大幅有利な上に、攻撃判定も強いのでけん制として重宝する。空中ヒット時は相手のやられ判定が残るので、ジャンプDなどで追撃できるぞ。

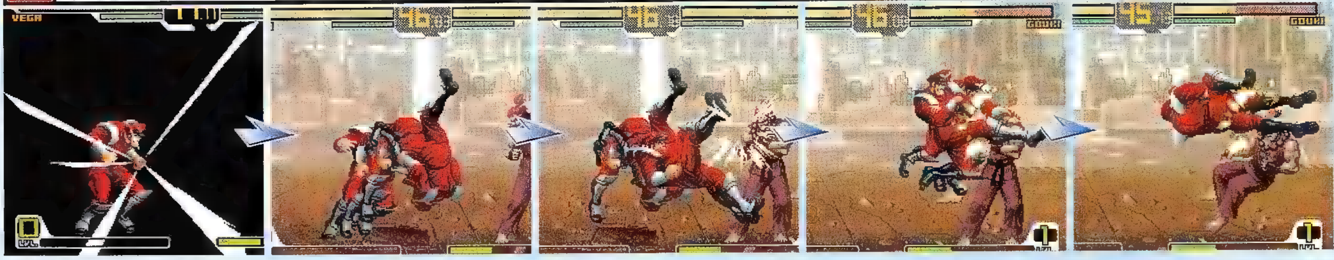
超必殺技 メガサイコクラッシャー
←タメ→←→＋AorC

| Dm:38×7 | C.Dm:45 | Stn:0 | G.C:2×7 | Gd:立／屈 | Cn:－ |
|---|---|---|---|---|---|



超必殺技 ニープレスナイトメア
←タメ→←→＋BorD

| Dm:34×8 | C.Dm:40 | Stn:0 | G.C:2×8 | Gd:立／屈 | Cn:－ |
|---|---|---|---|---|---|



EXCEED ファイナルサイコクラッシャー
←タメ→←→＋AC同時押し

| Dm:78×9 | C.Dm:84 | Stn:0 | G.C:2×9 | Gd:立／屈 | Cn:－ |
|---|---|---|---|---|---|





●ベガワープ

腕組みしつつワープする移動技。コマンドで移動位置を選択でき、→↓↘で前方、←↓↙で後方に。AC同時押は画面の2／5程度、BD同時押しは画面の1／5程度移動した場所に出現。出始めから無敵状態となり、終わり際のスキも小さい。移動距離は短めだが、起き攻め回避や逃げる際など、防御手段として役立つ。

●メガサイコクラッシャー

サイコクラッシャーの強化版で、7ヒットする突進技。突進速度は強サイコクラッシャーと同程度。出始めから投げに対して無敵で、動作中はヒット、ガードを問わず相手を突き抜けるぞ。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技に組み込めるのが特徴。ただし、着地後の硬直が長いので、ヒットさせた状況によっては反撃を受ける恐れもある。また、画面端付近で空中の相手にヒットさせれば、その後近距離立ちCや再度メガサイコクラッシャーで追撃できる。連続技に組み込むのはもちろん、上昇系の対空技（昇龍拳など）を空振りさせたときの反撃にも有効だ。ちなみに、ガード中にコマンドを入力すれば、GCフロントステップからメガサイコクラッシャーへとスムーズに移行できる。

●ニープレスナイトメア

ダブルニープレスを2回繰り出した後、宙に浮きながら連続蹴りを出して反転する。出始めは打撃技に対して無防備なので、割り込み時などの使用には不向き。強攻撃から連続技に組み込めるが、ダメージはメガサイコクラッシャーの方が大きい。

●ファイナルサイコクラッシャー

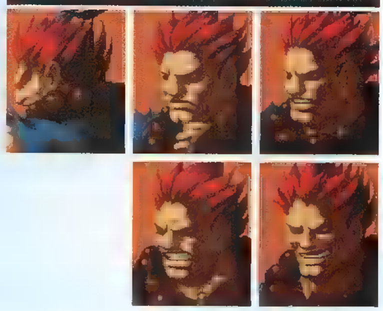
画面外へ退いた後、画面を凄まじい速さで駆け抜けるサイコクラッシャーを出す。攻撃中は、完全無敵かつ攻撃範囲が上下に広いため、ワープ系の移動技を持たないキャラは回避不能。攻撃終了後は元の位置にワープするが、このときは無防備になってしまう。攻撃発生が遅いので連続技には組み込めないが、飛び道具に合わせたり、ジャンプの軌道が高い相手に対しては対空に使えることもある。また、ヒットさせたときのダメージもさることながら、ケズリダメージ量の多さも魅力の一つ。一部の相手が回避不能な点を活かし、トドメのケズリ技として出すのもオススメだ。



# GOUKI 豪鬼

殺意の波動を身にまとい、最強を求めて修羅の道を突き進む「拳を極めし者」。多彩な必殺技を持ち、バリエーション豊かな攻めを展開することができる。防御力の低さは、戦況に合わせた自由自在な立ち回りでカバーしよう。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



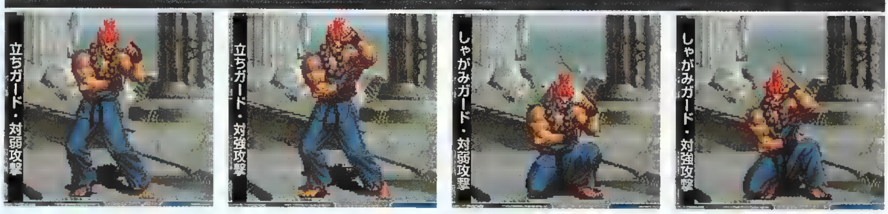
挑発



バックステップ



ガード



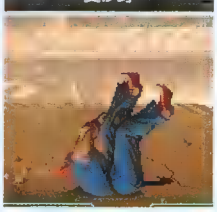

投げ抜け



通常投げ失敗



受け身



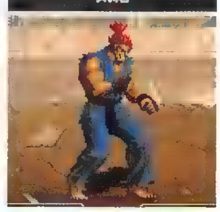
ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:10×2 C.Dm:16 Stn:10×2 G.C:9×2 Gd:立／屈 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:7 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:16 C.Dm:17 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立 Cn:超 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立 Cn:超 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立 Cn:超 | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:26 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× |



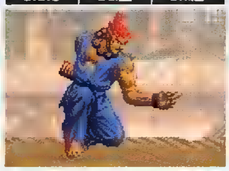






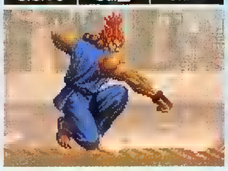













### 地上通常技

下段技のしゃがみBが豪鬼の連続技の起点になる。ここから特殊技を経由し、必殺技につなげていこう。また、しゃがみDはリーチが長く、ヒット時にダウンを奪えるものの、GCフロントステップから反撃の的になりやすい。キャンセルで豪波動拳や百鬼襲などを出して、多彩な攻めを展開しよう。

### ジャンプ通常技

前方ジャンプDは攻撃範囲が広く、めくりを狙えるので使い勝手が良い。また、前方ジャンプAは超必殺技でのみキャンセルでき、天魔豪斬空を連続ヒットさせられるぞ。また、前方ジャンプBは下方向に強い。姿勢が低くなる対空技を出されるようなら、ジャンプBで跳び込もう。

### 投げ技／特殊技／その他

前方ジャンプ中⬇+Bは急降下する蹴り技だ。見た目に反してしゃがみガードされてしまうが、低い打点でヒットさせれば地上技につなぐことが可能になる。➡+Cは2段技の中段攻撃。発生が早めでガードされにくい上に威力も高めと、かなり優秀な技だ。そして➡+Dは弱攻撃からでも連続ヒットし、さらに必殺技でキャンセルできるので、連続技のつなぎに重宝する。⬊+Dはリーチの長い下段攻撃で、スキが小さいので地上戦のメインとなる。

#### 背負い投げ

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |




#### ガードキャンセル攻撃

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 頭蓋破殺

➡+C

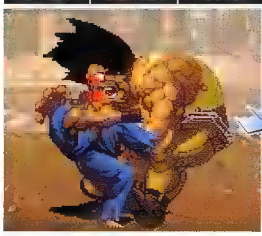
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:14×2 | C.Dm:16 | Stn:14×2 | G.C:9×2 | Gd:立 | Cn:× |




#### 巴投げ

接近してCD同時押し

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |




#### 天魔空刃脚

前方ジャンプ中⬇+B

| | | |
|---|---|---|
| Dm:8 | C.Dm:8 | Stn:5 |
| G.C:4 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 膝蹴り

➡+D

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:16 |
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:必ど |



#### くるぶしキック

⬊+D

| | | |
|---|---|---|
| Dm:12 | C.Dm:16 | Stn:12 |
| G.C:12 | Gd:屈 | Cn:必 |



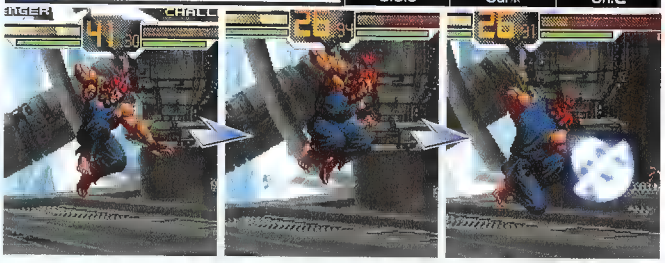
**必殺技 豪波動拳**
↓↘→+AorC

| Dm:16 | C.Dm:18 | Stn:12 |
|---|---|---|
| G.C:12 | Gd:立／屈 | Cn:– |



**必殺技 斬空波動拳**
空中で↓↘→+AorC

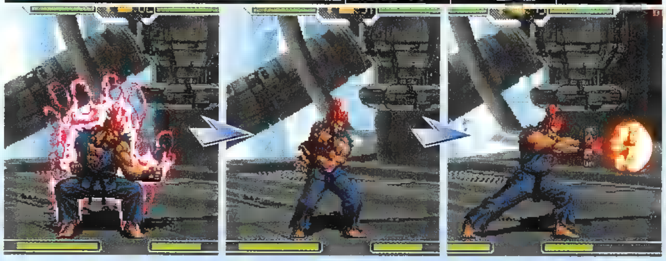
| Dm:11 | C.Dm:16 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:※ | Cn:ど |



※立／屈（足元に当たると屈）

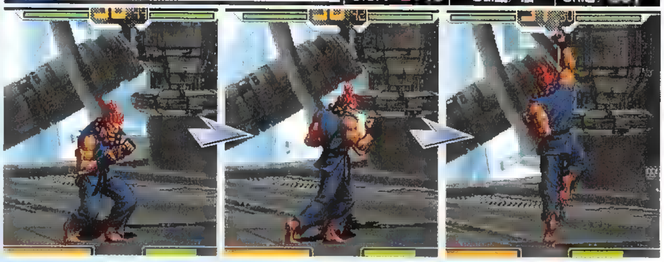
**必殺技 灼熱波動拳**
→↘↓↙←+AorC

| Dm:18・15×3 | C.Dm:22・18 | Stn:16・11×3 |
|---|---|---|
| G.C:16・11×3 | Gd:立／屈 | Cn:– |



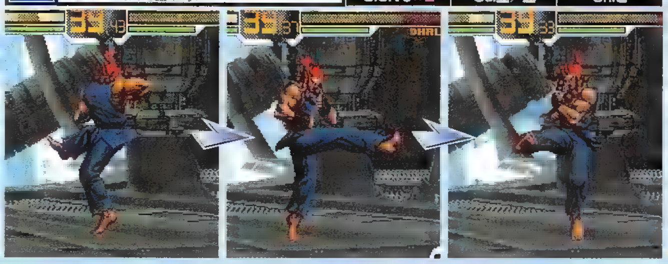
**必殺技 豪昇龍拳**
→↓↘+AorC

| Dm:10×2+10 | C.Dm:11 | Stn:4×2+10 |
|---|---|---|
| G.C:4×2+10 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC+– |



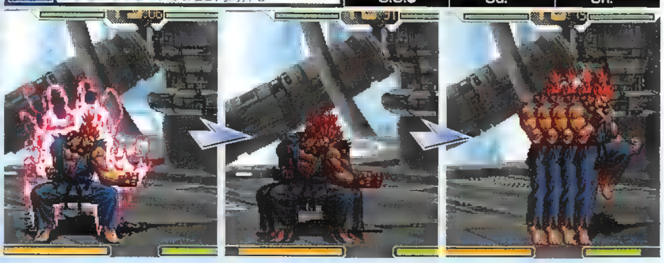
**必殺技 竜巻斬空脚**
↓↙←+BorD（空中可）

| Dm:8×2 | C.Dm:9 | Stn:10×2 |
|---|---|---|
| G.C:10×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



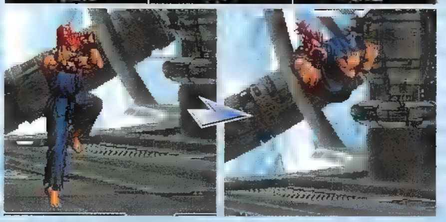
**必殺技 阿修羅閃空**
→↓↘or←↓↙+ACorBD同時押し

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:– | Cn:– |



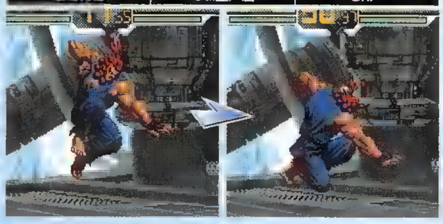
**必殺技 百鬼襲**
→↘↓↙←↗+BorD

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:– | Cn:ど |



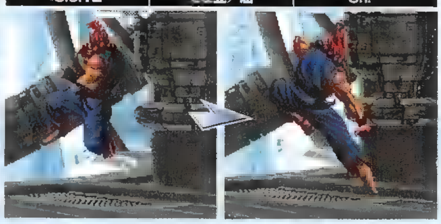
**必殺技 百鬼豪衝**
百鬼襲中にAorC

| Dm:12 | C.Dm:12 | Stn:12 |
|---|---|---|
| G.C:12 | Gd:立／屈 | Cn:– |



**必殺技 百鬼豪刃**
百鬼襲中にBorD

| Dm:12 | C.Dm:12 | Stn:12 |
|---|---|---|
| G.C:12 | Gd:立／屈 | Cn:– |



●豪波動拳

練り上げた気を瞬時に前方に放つ、飛び道具系必殺技。強攻撃や↘+Dから連続技になり、発射後一定時間内にヒットさせればダウンを奪える。強の方が弾速が速い分早くヒットするので、連続技になりやすい＆ダウンを奪いやすいぞ。

●斬空波動拳

空中から斜め下方向に気弾を放つ、飛び道具系必殺技。技の発生が早く、着地のスキはあるが気になるほどでもないので、非常に使いやすい。相手の足元に当てると、下段になるという特徴もある。強いて欠点を挙げるとすれば、威力が低いということだろうか。垂直ジャンプや後方ジャンプから出すのが安全だが、前方ジャンプから斬空波動拳を盾に跳び込むのも有効だ。また、相手を跳び越してからコマンドを入力すると、ちゃんと相手の方向に技を出してくれるぞ。

●灼熱波動拳

一瞬気をためた後に、灼熱の気弾を放つ。気をためているときに若干の無敵時間が存在するが、これを有効に使うのは難しい。弱は弾速が遅く1ヒットしかしないが、強は弾速が速く3ヒットする。

●豪昇龍拳

拳を突き上げながら上昇する必殺技。弱強とも3段技で、攻撃判定発生後まで無敵があるため対空や割り込みに活躍する。地上戦ではスキが小さくヒットすればダウンを奪える弱を、対空にはジャンプ攻撃に勝ちやすい強を使っていくのが理想的だ。

●竜巻斬空脚

空中を進みながら回転蹴りを出す技。弱は移動距離が短く、強は長い。地上版は上昇中に攻撃判定があり、その部分の発生が非常に早いため、弱攻撃から連続ヒットする。また、吹っ飛んだ相手にやられ判定が残っており、弱なら追撃が可能。強も4段目をヒットさせれば追撃できる。しゃがみB×2→弱竜巻斬空脚～各種追撃などの形で、連続技に使うのがメインだ。画面端なら、しゃがみB×3→↘+D→弱竜巻斬空脚～各種追撃も狙えるぞ（一部キャラ以外の立ち状態限定）。

空中版は回し蹴りの部分にしか攻撃判定が無く、追撃できるのはヒット直後のほんの一瞬のみ。

**必殺技** →百鬼豪斬
百鬼襲後、入力無し

| | | |
|---|---|---|
| Dm:10 | C.Dm:10 | Stn:10 |
| G.C:10 | Gd:屈 | Cn:− |



**必殺技** →百鬼豪砕
百鬼襲中にAB同時押し

| | | |
|---|---|---|
| Dm:18 | C.Dm:18 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |



**超必殺技** 天魔豪斬空
空中で↓↘→↓↘→+AorC

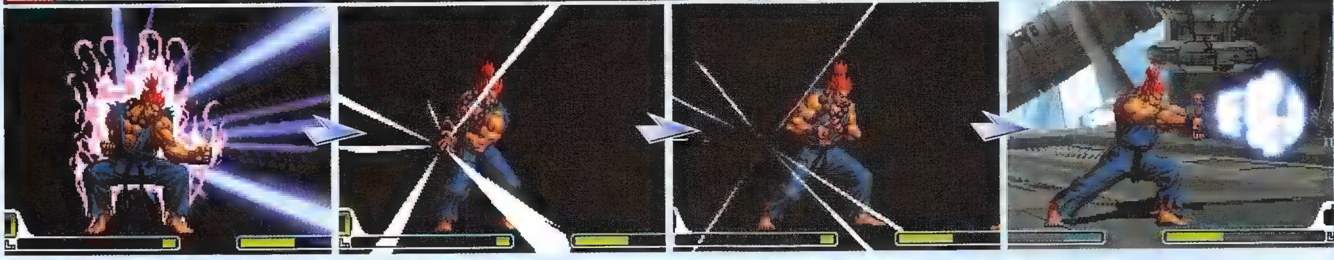
| | | |
|---|---|---|
| Dm:30×8 | C.Dm:32 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:※ | Cn:− |



※立／屈（足元に当たると屈）

**超必殺技** 滅殺豪波動
→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:30×8 | C.Dm:32 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立 屈 | Cn:− |



**超必殺技** 滅殺豪昇龍
↓↘→↓↘→+AorC

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:14×4+23×3 | C.Dm:※ | Stn:0 | G.C:2×4+2×3 | Gd:立 屈 | Cn:− |



※上昇1～2回目15、上昇3回目24

**EXCEED** 瞬獄殺
A・A・→・B・C

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:138 | C.Dm:136 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |




●阿修羅閃空

残像を残しつつワープする移動技。→↓↘で前方に、←↓↙で後方にワープする。移動距離はAC同時押しの方が長い。出した瞬間～移動中は打撃と投げに対して無敵だが、移動終了後にスキがある点に注意しよう。

●百鬼襲

前方にジャンプし。4種の派生技を出せる。強の方が飛ぶ距離が長い。技の発生直後から足元が無敵だ。

●百鬼豪衝

百鬼襲からの派生技で、見た目に反してしゃがみガードされてしまう。この技の最大の特徴は、やられ判定が無い吹っ飛びにもヒットすることで、しゃがみD→百鬼襲～百鬼豪衝といった連続技が成立するぞ。

●百鬼豪刃

百鬼襲からの派生技で、こちらもしゃがみガードされる。低い打点で当てれば地上技がつながるぞ。

●百鬼豪斬

百鬼襲からの派生技で、下段のスライディング攻撃。

●百鬼豪砕

百鬼襲からの派生技で、相手の首をつかんでたたき付ける投げ技を繰り出す。地上、空中の相手を問わずに投げることができるので非常に強力だが、ジャンプし始めのモーションは投げることができない。

●天魔豪斬空

空中から巨大な気弾を放つ超必殺技。相手の足元に当てるようにすれば、下段判定になる。

●滅殺豪波動

巨大な気弾を飛ばす技。弱より強の方が弾速が速い。主な用途は連続技で、画面端ならヒット後追撃可能。

●滅殺豪昇龍

前方に移動しながら3度豪昇龍拳を繰り出す。弱攻撃から連続技になるくらい発生が早く、攻撃判定発生後も無敵なので割り込みに使いやすい。

●瞬獄殺

暗転後、スーっと滑るように移動し、相手をつかむと発動する移動投げ。密着で出しても暗転後にジャンプで回避されるが、移動してからも無敵があり発生も早い。弱攻撃数発から連続技に組み込めるので、入力に自信がある人はやってみよう。

# ヒューゴー HUGO



『ストリートファイターIII』シリーズより参戦したプロレスラー。身体が巨大過ぎるのが難だが、強力なコマンド投げを持つため近距離戦が得意。近付くまでは耐えに耐え、チャンスを逃さず相手を倒したい。

### フェイスパターン



### A・Cボタンカラー



### B・Dボタンカラー



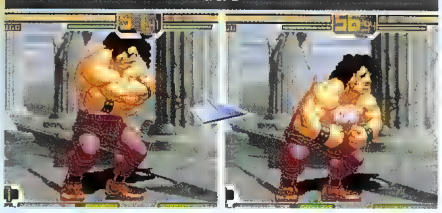
### フロントステップ



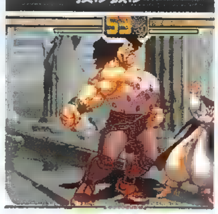
### バックステップ



### 挑発



### 投げ抜け



### 通常投げ失敗



### 受け身



### ガードクラッシュ



### ガード




### 登場シーン



### きりもみやられ



### 気絶



### ケズられ負け



### 時間切れ負け

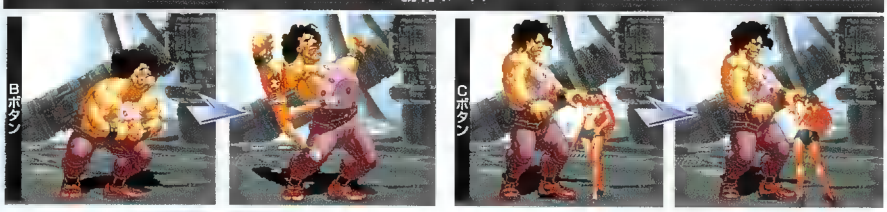


### 登場シーン（対特定キャラ）



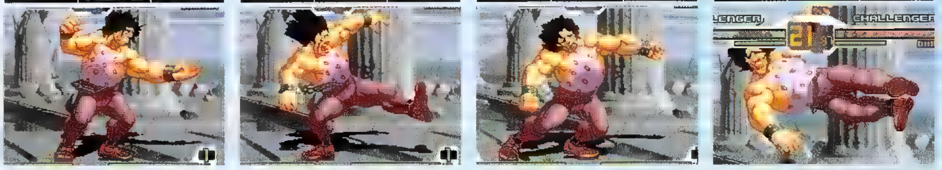
※特定キャラ専用（京、Mr.カラテ、リョウ、チョイ）

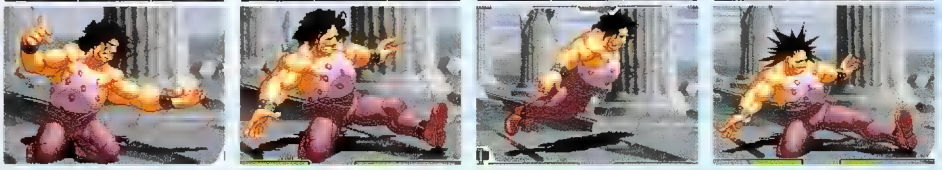
### 勝利ポーズ



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:20 C.Dm:31 Stn:20 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:14×2 C.Dm:18 Stn:11×2 G.C:9×2 Gd:立／屈 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連 | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:24 C.Dm:34 Stn:24 G.C:24 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:24 C.Dm:31 Stn:24 G.C:24 Gd:立 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:3 C.Dm:4 Stn:3 G.C:3 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:7 C.Dm:8 Stn:7 G.C:7 Gd:屈 Cn:× | Dm:24 C.Dm:34 Stn:24 G.C:24 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:24 C.Dm:32 Stn:24 G.C:16 Gd:屈 Cn:× |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:24 C.Dm:31 Stn:22 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:24 C.Dm:31 Stn:22 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:8 C.Dm:9 Stn:8 G.C:8 Gd:立 Cn:× | Dm:24 C.Dm:31 Stn:22 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:24 C.Dm:31 Stn:22 G.C:16 Gd:立 Cn:× |











### 地上通常技

しゃがみAはリーチが長く連打が利き、必殺技でキャンセル可能。しゃがみBはスキが小さい下段攻撃。至近距離で決まれば、最速のコマンド投げが連続技になる。また、しゃがみDは判定が強く、ダウンを奪える下段技だ。近距離立ちCは中段なので、しゃがみBとで二択を迫れる。ヒット時には受け身を取れないダウンを誘発、再度同じ攻めを展開できるぞ。

### ジャンプ通常技

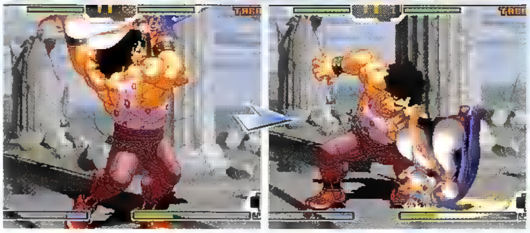
ジャンプAは横方向に強いので、昇りで出せば頼れる対空技になる。前方ジャンプBは持続が長く、下方向への判定が強力だ。そして前方ジャンプCは発生が遅いものの、横にリーチが長くダメージが大きい。相手の飛び道具を跳び越しつつ攻めるのに適している。

### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは受け身を取られないのがポイント。➡＋Aはリーチが非常に長く、攻撃判定が高い位置にまであるので、ジャンプ防止や相手の技の空振りに狙いたい。➡＋Bは中段攻撃。発生が早く見切られにくいが、スキが大きくてガードされると危険だ。空中で⬇＋Cはめくりを狙えるが、しゃがまれるとほとんどのキャラに当たらないのが難点。ちなみに、バックステップ中にも出せるぞ。

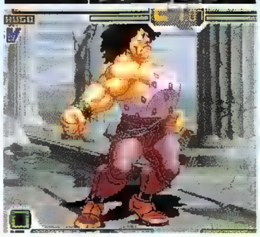
#### ボディスラム

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



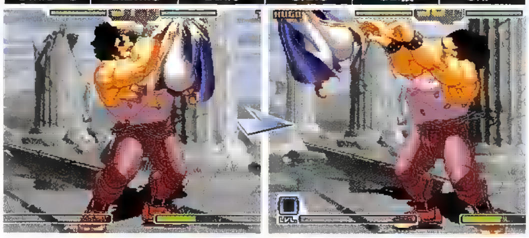
#### スラップ

| Dm:20 | C.Dm:26 | Stn:16 | G.C:9 | Gd:立／屈 | Cn:必 |
|---|---|---|---|---|---|



#### ネックハンギングツリー

| Dm:3×5 | C.Dm:3 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ヒッププレス

➡＋B

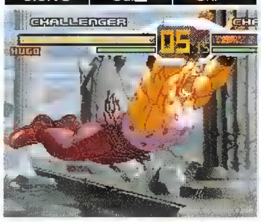
| Dm:22 | C.Dm:28 | Stn:18 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:立 | Cn:必 |



#### ボディプレス

空中で⬇＋C

| Dm:22 | C.Dm:30 | Stn:18 |
|---|---|---|
| G.C:18 | Gd:立 | Cn:× |




#### ドロップキック

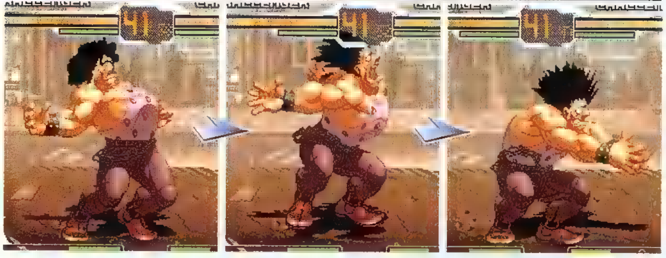
| Dm:24 | C.Dm:30 | Stn:18 |
|---|---|---|
| G.C:24 | Gd:立 | Cn:× |




キャラクター編 HUGO ヒューゴー

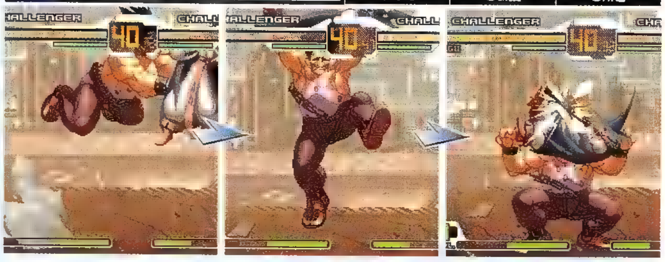
**必殺技 ジャイアントパームボンバー**
↓↙←+AorC

| Dm:14・16 | C.Dm:18・20 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技 シュートダウンバックブリーカー**
→↓↘+BorD

| Dm:12×2 | C.Dm:12 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:ど |



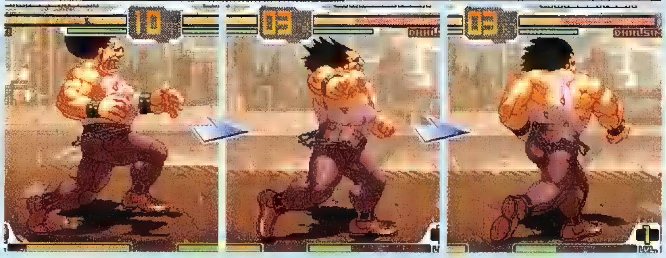
**必殺技 ムーンサルトプレス**
接近してレバー1回転+AorC

| Dm:44・46 | C.Dm:44・46 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



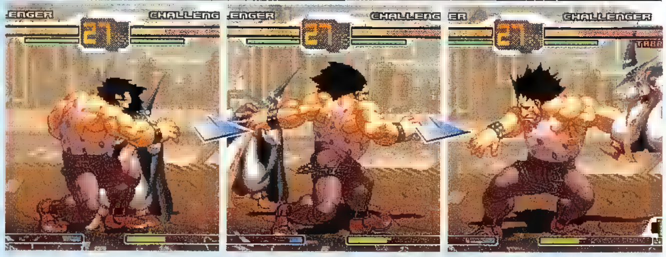
**必殺技 モンスターラリアット**
←→+BorD

| Dm:24 | C.Dm:28 | Stn:16 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



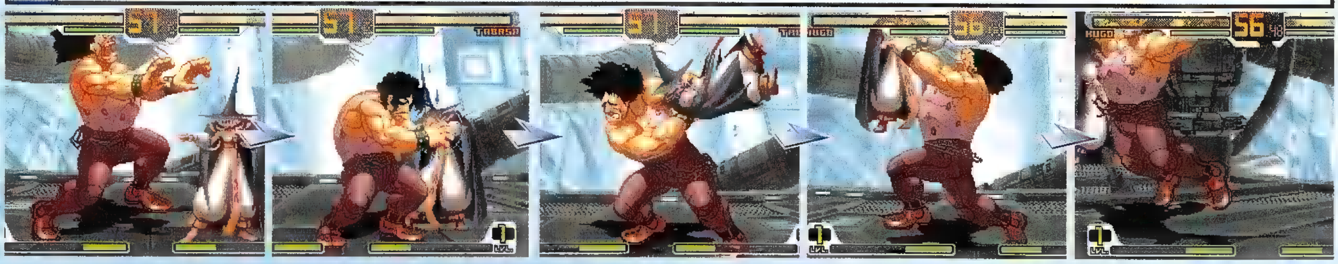
**必殺技 ウルトラスルー**
接近して→↘↓↙←+BorD

| Dm:13 | C.Dm:13 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |



**必殺技 ミートスカッシャー**
レバー1回転+BorD

| Dm:29 | C.Dm:29 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



●ジャイアントパームボンバー

両手で相手をつぶす技。スキが小さく、当てた後は有利。弱は発生が早めだが、ヒット後つながるのはしゃがみAや→+A程度。強は発生が遅い代わりにスキが小さく、弱ジャイアントパームボンバーなどもつながるほか、ガード時にGCフロントステップをされてもこちらの投げが確定。強を連係に組み込み、ガード後に近距離立ちCやしゃがみBで攻めるのがオススメ。遠距離■で弱を出してパワーゲージをためるのもいい。

●シュートダウンバックブリーカー

弱は短い距離を、強は長い距離を跳びつつ空中の相手をつかみ、バックブリーカーを決める。対空に使えそうだが判定は弱いので、相手のジャンプを先読みして出す必要があるぞ。着地のスキは意外に小さく、慣れていない相手には反撃を受けにくい。強を接近手段として使い、着地に各種コマンド投げを入れ込んでおくとなかなか強力だ。決まった後は距離が離れてしまうので、フロントステップ～前方大ジャンプから、ジャンプAの先端を当てるように跳び込むといい。

●ムーンサルトプレス

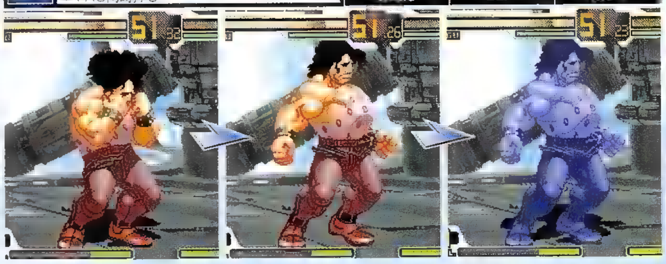
相手をつかんで跳び上がり、強烈なボディプレスをかますコマンド投げ。強の方が威力が高い。レバー3／4回転で出せるが、最後が← or ↑ or →でしか出せないことに注意。技が発動した瞬間につかみ判定が発生し、間合いは後述のウルトラスルーよりも若干広く、密着より少し離れた間合いでしゃがみBを決めた後にもつかめる。技後の間合いも近く、起き攻めできるので、パワーゲージが無い場合のコマンド投げはすべてこの技にするのが理想。ただし、フロントステップから狙う場合、↑を入れると予備モーション無く大ジャンプしてしまうので出しにくい。何らかの硬直中に↑↖←↙↓と入れておき、→→A or Cで出すのがコツだ。

●モンスターラリアット

突進して強烈なラリアットを決める。相手が近くに居るとすぐに攻撃判定が発生するが、離れていると弱は画面半分、強は一画面分前進してから攻撃する。攻撃判定の位置が高く、相手のジャンプし始めに当たることもあるが、しゃがまれるとまず当たらない上、ガードされると大きなスキをさらしてしまうのが欠点。

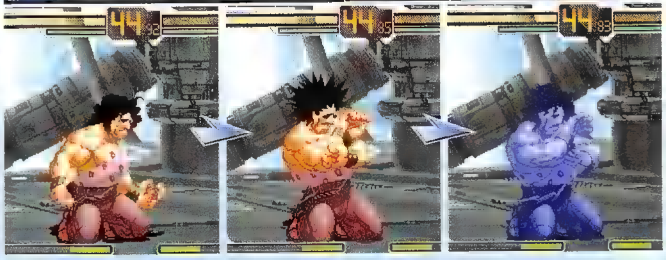
**必殺技 上段ブロッキング**
⇒+AC同時押し

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:— | Cn:— |



**必殺技 下段ブロッキング**
↓+BD同時押し

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:— | Cn:— |



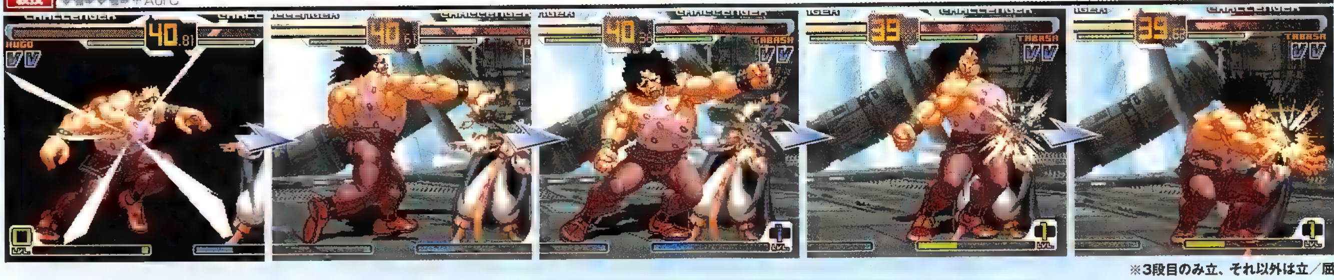
**超必殺技 メガトンプレス**
+BorD

| Dm:56 | C.Dm:56 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



**超必殺技 ハンマーマウンテン**
+AorC

| Dm:14×5 | C.Dm:18 | Stn:0 | G.C:2×5 | Gd:※ | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



※3段目のみ立、それ以外は立／屈

**EXCEED ギガスブリーカー**
接近してレバー1回転+AC同時押し

| Dm:48×3 | C.Dm:48 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



**■ウルトラスルー**

相手をつかみ、画面端まで放り投げる。跳ね返った相手にやられ判定があるので、メガトンプレスなどで追撃可能。投げ間合いはムーンサルトプレスより若干狭いが、やはり発動した瞬間につかみ判定が発生し、コマンドが簡単という利点がある。GCフロントステップから狙おう。

**■ミートスカッシャー**

相手につかみかかり、逆の画面端まで運んで壁にたたき付ける移動投げ。移動速度がそれなりに速いので、中間距離での奇襲か、接近戦でしゃがみAからキャンセルで出して狙うといい。投げが決まれば、画面端に追い詰めた状態で起き攻めできるぞ。

**■上段ブロッキング**

胸から膝の辺りにガードポイントを発生させ、相手の攻撃を受け止める技。攻撃を受けたときのみ、必殺技でのみキャンセル可能（超必殺技ではキャンセル不可能）。ただし、ガードポイントが発生するまでに時間がかかり、出始めは無防備なのでやや使いにくい。

**●下段ブロッキング**

前述の上段ブロッキングの下段版で、腰の辺りから下にガードポイントが発生する。やはりガードポイント発生まで時間がかかるが、出始めは足元が無敵。また、全体モーションが上段ブロッキングより短い。

**●メガトンプレス**

強化版シュートダウンバックブリーカーで、弱と強の違いも同様に軌道のみ。無敵時間が短く、対空技には不向き。ただ、着地のスキは全く無いぞ。

**●ハンマーマウンテン**

突進しつつ5発の打撃を浴びせる技。3段目は中段攻撃になっている。無敵時間が短く空中ヒット時は初段しか当たらないが、初段は発生が早くリーチが長いので、連続技や反撃に使うと有効。なお、ボタンを押し続けると攻撃前に走る距離を延ばせるが、走り続けると一定時間後に技を出さずに停止してしまう。

**●ギガスブリーカー**

ムーンサルトプレスの強化版。間合いも若干広く、密着からしゃがみA→しゃがみBの後にもつかめる。ダメージが非常に大きいので、確実に決めておきたい。

# TABASA

タバサ



『ウォーザード』から「超近代魔学」を確立せんとする天才魔導学者タバサが参戦。豊富な飛び道具[redacted]活用した[redacted]での闘いと、ジャンプDによるけん制が強力。また、GCフロントステップからのアスセンドプルーフで守りも万全だ。

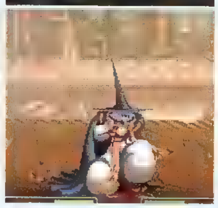
### フェイスパターン



### A・Cボタンカラー



### B・Dボタンカラー



### フロントステップ



### 挑発



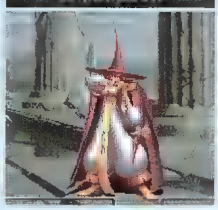
### バックステップ



### [illegible]



### [illegible]



### ガード




### 受け身



### ガードクラッシュ



### [illegible]



### 気絶



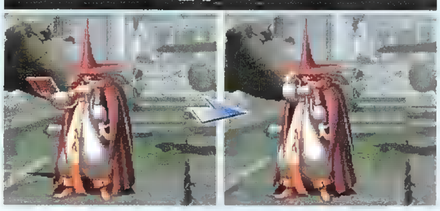
### ケズられ負け



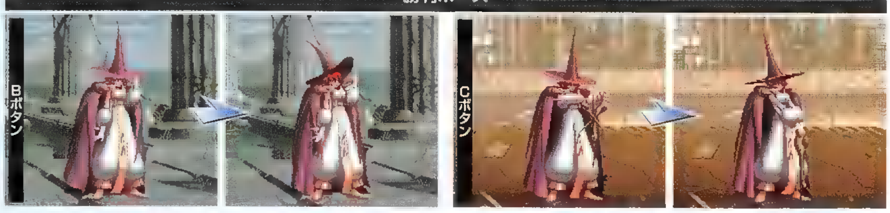
### 時間切れ負け



### 登場シーン



### 勝利ポーズ



## 近距離立ち攻撃

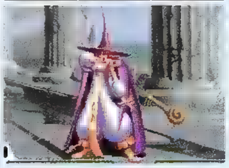
| Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|
| Dm:4×2 C.Dm:5 Stn:4×2 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 |
| G.C:4×2 Gd:立／屈 Cn:連特必 | G.C:5 Gd:立／屈 Cn:特必 | G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 |

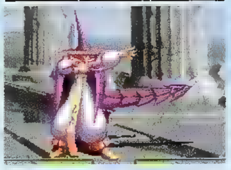





## 遠距離立ち攻撃

| Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|
| Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 |
| G.C:5 Gd:立／屈 Cn:× | G.C:5 Gd:立／屈 Cn:× | G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |



## しゃがみ攻撃

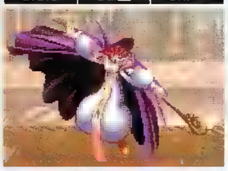
| Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|
| Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 |
| G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連特必 | G.C:5 Gd:屈 Cn:× | G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | G.C:16 Gd:屈 Cn:× |






## 垂直ジャンプ攻撃

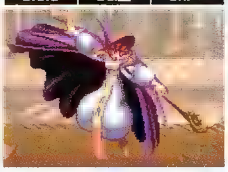
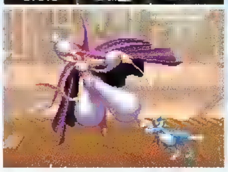
| Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|
| Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 |
| G.C:5 Gd:立 Cn:× | G.C:5 Gd:立 Cn:× | G.C:16 Gd:立 Cn:× | G.C:16 Gd:立 Cn:× |






## 斜めジャンプ攻撃

| Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|
| Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 | Dm:19 C.Dm:29 Stn:17 |
| G.C:5 Gd:立 Cn:× | G.C:5 Gd:立 Cn:× | G.C:16 Gd:立 Cn:× | G.C:16 Gd:立 Cn:× |



### 地上通常技

しゃがみAは連打が利くため、近距離戦で使いやすい。遠距離立ちDはリーチに優れ、持続時間が長い。また、しゃがみDはリーチが長い上にダウンを奪える下段攻撃。そして近距離立ちDは発生が早く上方向に強いので、連続技の始動に使えるぞ。

### ジャンプ通常技

ジャンプDは出始めが横に強く、技が出切ると下方向に強い。その上、めくりも狙えるという強力な技。ジャンプ頂点付近で出しておけば空対空、空対地の両方に対応できるぞ。

### 投げ技／特殊技／その他

CD投げは受け身を取られないのが利点。自分と逆の方向に投げるぞ。

特殊技の➡+C、⬉+Cはボタンを押し続ければ、フラスコ状態のまま飛ぶ。ボタンを離すと、その時点で氷柱となるぞ。また、フラスコが相手の足元に当たれば下段となる。⬉+Dは相手を浮かせる技で追撃が可能。ただし、スキが大きいので連続技として使おう。そして、空中で⬇+Dはハトを真横に飛ばす特殊な飛び道具だ。発生が早いため空対空に役立ち、出ている最中もほかの飛び道具を撃てる。なお、ボタンを放した時点でハトを放つので、押し続ける時間で撃つタイミングを変えられる。なお、ハトが戻ってくるまで再度撃てないので注意。

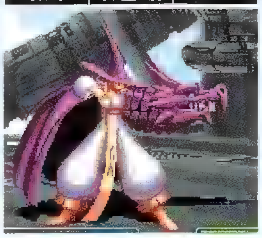
### 投げ スクワッシュハット（接近してA＋B同時押し）

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|




### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



### 特殊 フラスコ（➡+C）

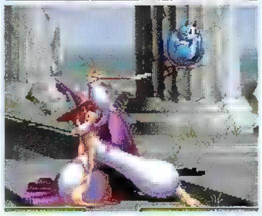
| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:立／屈※ | Cn:ど |



※相手の足元に当たると屈

### 特殊 リスティブキトゥン（⬇+D）

| Dm:13 | C.Dm:14 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



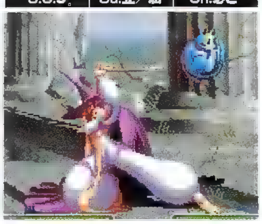
### 投げ キトゥンスクラッチ（接近してC＋D同時押し）

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|




### 特殊 パールフラバー（⬇+B）

| Dm:11 | C.Dm:13 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:立／屈 | Cn:必ど |



### 特殊 フラスコ（⬉+C）

| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:立／屈※ | Cn:ど |



※フラスコ本体は屈

### 特殊 インロードフォウル（空中で⬇+D押し続けてタメ可能）

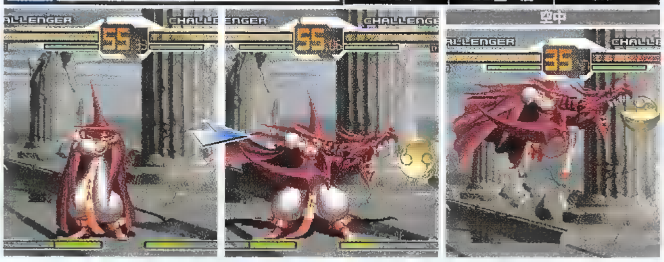
| Dm:18 | C.Dm:22 | Stn:11 |
|---|---|---|
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:× |



Characters キャラクター編 TABASA タバサ

必殺技 チャクラウェーブ
+AorC (空中可)

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:立／屈 | Cn:− |




必殺技 ヴェリーソード
+AorC

| Dm:14×5・15×5 | C.Dm:18・20 | Stn:10×5 |
|---|---|---|
| G.C:10×5 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



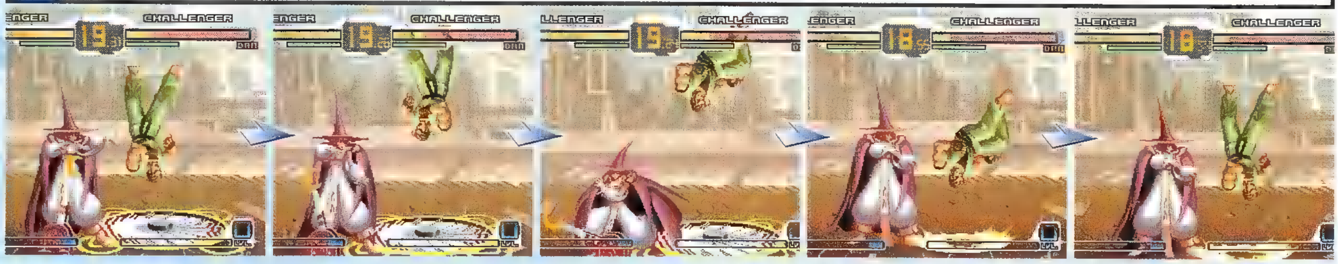
必殺技 ジャミングゴースト
+BorD

| Dm:15×4 | C.Dm:20 | Stn:10 | G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



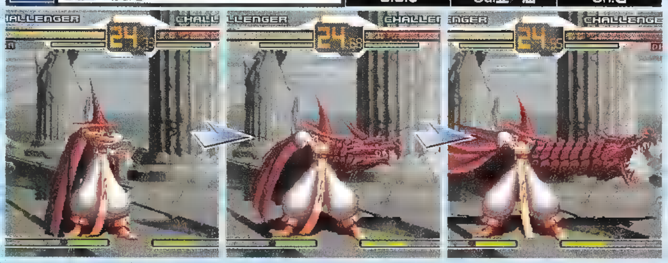

必殺技 アスセンドプルーフ
接近して+AorC

| Dm:30 | C.Dm:30 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



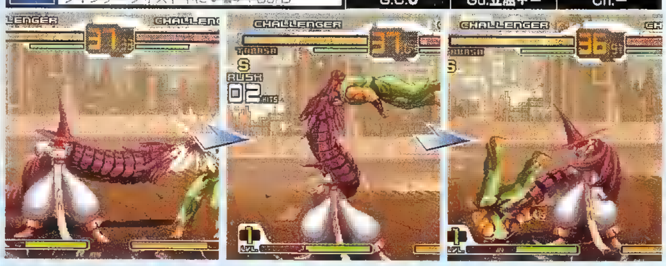
必殺技 ワインダーフィスト
+BorD

| Dm:18 | C.Dm:24 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



必殺技 シーズオンエネミー
ワインダーフィスト中に+BorD

| Dm:0+13 | C.Dm:0+13 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立屈+− | Cn:− |



●チャクラウェーブ

マントをドラゴンの姿に変え、口から気の弾を放つ飛び道具。弱は発生が早いが弾速は遅く、逆に強は発生が遅い代わりに弾速が速い。空中でも出せるが、技後はゆっくりと地上に降りるので、スキが大きい。地上、空中ともに弱の方が若干スキが小さいぞ。

●ヴェリーソード

剣を出現させ、回転させつつ上昇する。弱強ともに最大5ヒットし、強の方が高くまで上昇する。弱はヒット後ジャンプ攻撃などで追撃できる。出始めに姿勢が低くなるが、無敵時間は無いので、対空などの用途には向かない。連続技専用として、追撃まで含めたダメージが大きい弱を使っていこう。

●ジャミングゴースト

幽霊を召還し、相手へとけしかける。弱と強による違いは無い。弾速が遅く、幽霊の判定が大きいため、ジャンプが高いキャラ以外には跳び越えられないという長所がある。ヒット後は幽霊が相手へと取りつき、一定時間後に攻撃。この攻撃は3ヒットする打撃技で、無敵技などで回避されてしまう。なお、デスフェノメノがヒットし、相手にネコ型爆弾が付いた状態では出すことができない。飛び道具状態、取りつき状態ともに、タバサが攻撃を受けた時点で幽霊は消滅する。

●アスセンドプルーフ

地面に巨大なファンを発生させ、相手を浮かせて地面にたたき付ける投げ技。間合いは狭いが技を出した瞬間につかみ判定が発生するので、GCフロントステップから狙うと強力。失敗モーションが小さく、ジャンプで逃げられても反撃を受けにくいのもポイント。決めた後は受け身を取られず、ジャミングゴーストを出せば相手の起き上がりに重ねられる。ここから強力な起き攻めが可能だ（対戦攻略を参照）。

●ワインダーフィスト

マントをドラゴンの姿に変え、かみ付かせる打撃技。弱強による違いは無い。遠距離立ちDよりリーチが長いが、GCフロントステップをされると反撃を受けてしまうため、ギリギリの間合いで置いておく使い方が理想。また、発生がそこそこ早いので、強攻撃や特殊技をキャンセルして出せば連続ヒットする。

Characters

TABASA タバサ

超必殺技 トライシクルエッジ
+AorC

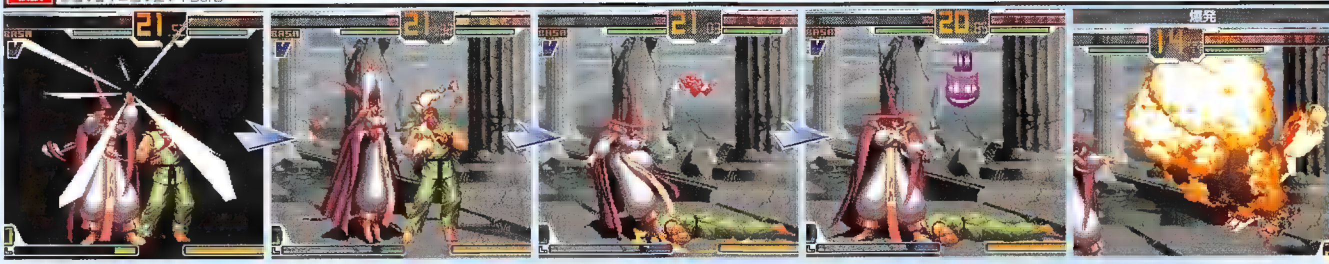
| Dm:40×3 | C.Dm:45 | Stn:0 | G.C:4×3 | Gd:※ | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|




※立／屈（相手の足元に当たると屈）

超必殺技 デスフェノメノ
+BorD

| Dm:56(爆発24) | C.Dm:56(爆発24) | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈(爆発G不) | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|




EXCEED メテオフォール
接近して+AC同時押し

| Dm:96(隕石8×11) | C.Dm:96(隕石8) | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投(隕石ー) | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



●シーズオンエネミー

ワインダーフィストからの追加入力技で、ドラゴンを相手にかみ付かせ、そのまま投げ飛ばす。ワインダーフィストから連続ヒットするものの、リーチが短く空振りしやすい。連続技に組み込むなら、密着状態で近距離立ちD→ワインダーフィスト〜とつなぐ必要があるぞ。ただ、技のスキは小さいので空振りしても反撃は受けづらい。決まった後は受け身を取られないので、ジャミングゴーストを出すなどして攻めていこう。

■トライシクルエッジ

フラスコを投げ、そこから巨大な氷柱を真横、斜め下、斜め上と次々に発生させる。無敵は無いが発生が早く、強攻撃や◢+Bから連続技になり、画面端や空中の高い位置で決まれば3ヒットする。技後ボタンを押し続けるとフラスコのまま投げるが、攻撃判定は無い。地面に着くまでボタンを押し続ければ氷柱が下段となり、発生パターンも真横、斜め上2ヒットに変化する。動作中は被カウンターヒット状態だが、フラスコを投げさえすれば必ず氷柱は発生するぞ。

●デスフェノメノ

周囲にハートを出現させ、共に回転して攻撃する超必殺技。無敵時間は皆無に等しいが、ダメージが大きいので◢+Dで浮かせてからの連続技に組み込もう。ヒット後は受け身を取られない上、相手の頭上にネコ型爆弾が付き、カウントが0になるとガード不能の爆発が相手を襲う。ただし、爆発の瞬間に素早く移動されたり、無敵技を出されると回避されてしまう。また、相手の攻撃をくらうとネコ型爆弾は消滅してしまう。

●メテオフォール

相手をファンで浮き上がらせ、分銅を落とした後に隕石を浴びせる投げ技。発動した瞬間につかみ判定が出現する上に間合いが異常に広く、1キャラ分以上離れていても成立する。ダメージも非常に大きく、追撃もできる優秀な技。決まれば1ラウンド取ったも同然なので、チャンスは絶対に逃さないように。ヒット数は多少隕石の軌道に左右されるが、威力はほぼ変わらない。もし失敗しても、スキが無いどころか相手の強制停止が解ける前に動き出せる。ジャンプで回避された場合を考え、直後に◢+Dまで入れ込んでおくといい。

# DAN HIBIKI 火引弾

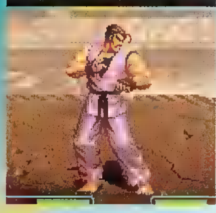


自ら興した「サイキョー流」を広めるために闘う勘違い格闘家。最強を自負しているが、扱う技はどこかで見たような技ばかり……。充実しているのは挑発だけと、偏り具合は目を見張るものがある。このキャラで勝ってこそ真の漢道だ。

フェイスパターン



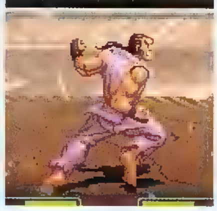
A・Cボタンカラー



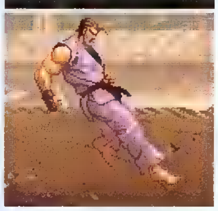
B・Dボタンカラー



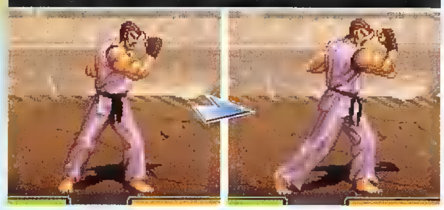
フロントステップ



バックステップ



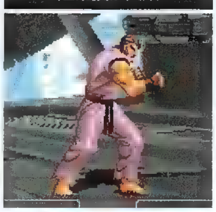
挑発



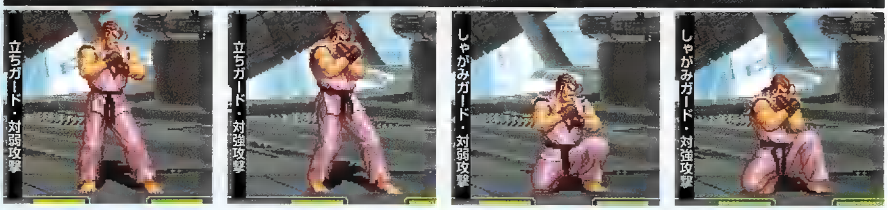
投げ抜け



通常投げ失敗



ガード



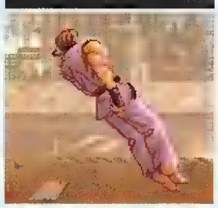

受け身



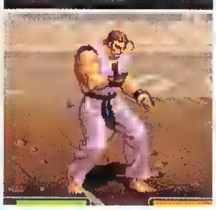
ガードクラッシュ



きりもみやられ



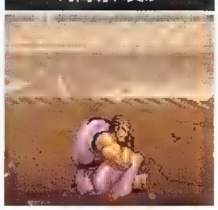
気絶



ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



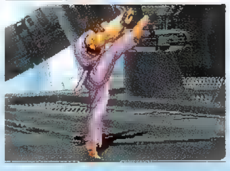
勝利ポーズ



## 近距離立ち攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 5 | 5 | 18 | 18 |
| C.Dm | 6 | 6 | 31 | 31 |
| Stn | 5 | 5 | 18 | 18 |
| G.C | 5 | 5 | 16 | 16 |
| Gd | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連必 | 必 | 必 | × |



## 遠距離立ち攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 6 | 18 | 18 |
| C.Dm | 7 | 7 | 31 | 31 |
| Stn | 6 | 6 | 18 | 18 |
| G.C | 6 | 6 | 16 | 16 |
| Gd | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連必 | × | 超 | × |






## しゃがみ攻撃

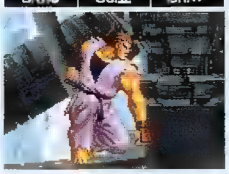
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 5 | 5 | 16 | 18 |
| C.Dm | 6 | 6 | 17 | 31 |
| Stn | 5 | 5 | 16 | 18 |
| G.C | 5 | 5 | 16 | 16 |
| Gd | 立／屈 | 屈 | 立／屈 | 屈 |
| Cn | 連必 | 必 | 必 | 超 |






## 垂直ジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 6 | 18 | 18 |
| C.Dm | 7 | 7 | 31 | 31 |
| Stn | 6 | 6 | 18 | 18 |
| G.C | 6 | 6 | 16 | 16 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |






## 斜めジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 6 | 6 | 18 | 18 |
| C.Dm | 7 | 7 | 31 | 31 |
| Stn | 6 | 6 | 18 | 18 |
| G.C | 6 | 6 | 16 | 16 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |






### 地上通常技

攻撃判定の弱い技が多い中、遠距離立ちBは判定が強めで使いやすい。地上でのけん制はもとより、遠距離での対空にも使える主力技だ。遠距離立ちDも判定が強い部類なので、けん制として出せる。遠距離立ちCは超必殺技でキャンセルが可能だが、活用は難しい。しゃがみCは腕が伸び切った際の判定が強く、早めに出せば一応対空になる。しゃがみDはスキが大きいがダウンを奪えるのが利点だ。

接近戦では下段のしゃがみBを使う。ガード崩しや連続技の始動に使おう。近距離立ちCは連続技の中継に使う技で、キャンセルしなくてもスキは小さい。

### ジャンプ通常技

ジャンプBは斜め下方向に強く、メインで使う跳び込み技。前方ジャンプCは持続時間が短いものの、早出しすれば空対空用に使える。横にリーチが長いジャンプDと距離で使い分けるといい。

### 投げ技／特殊技／その他

AB投げは正面に、CD投げは背後に向かって投げ、共に受け身を取られる。投げた後の挑発ポーズ中は投げられ判定があるので(打撃技に対しては無敵)、画面端で決めると一部のキャラに投げで反撃されてしまう。また、GC攻撃は出始めから発生後まで無敵時間がある が、ガードされるとやや不利になる。

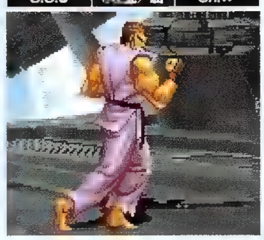
## 投げ 濁突き

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 24 | 0 | 0 | 投 | × |



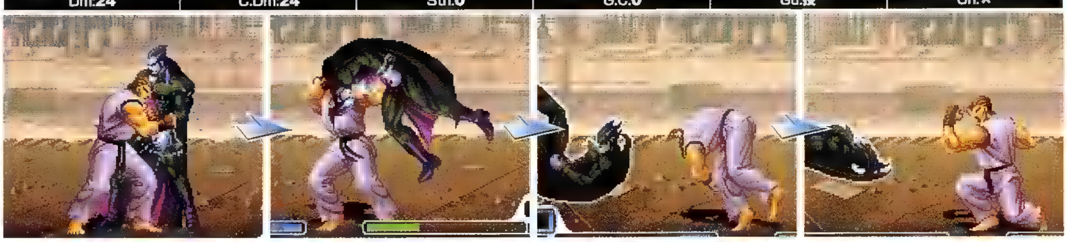
## ガードキャンセル攻撃

| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 立／屈 | × |

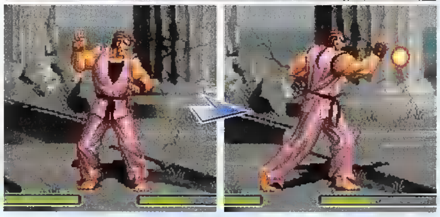


## 投げ 背負い投げ

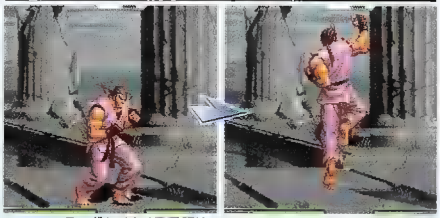
| Dm | C.Dm | Stn | G.C | Gd | Cn |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | 24 | 0 | 0 | 投 | × |



| 必殺技 我道拳 ↓↘→＋AorC | | |
|---|---|---|
| Dm:22 | C.Dm:26 | Stn:12 |
| G.C:12 | Gd:立／屈 | Cn:ど |

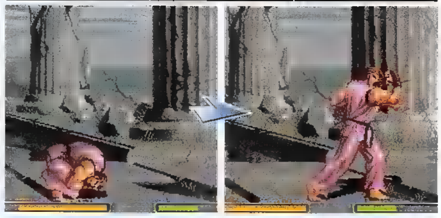


| 必殺技 晃龍拳 →↓↘＋AorC | | |
|---|---|---|
| Dm:18+10 | C.Dm:20(上昇11) | Stn:8+8 |
| G.C:8+8 | Gd:立／屈 | Cn:ど |

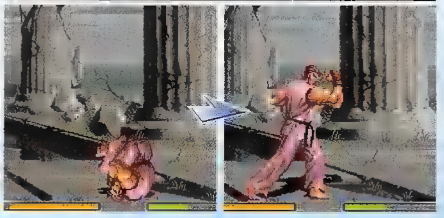


※ランダムで出る[illegible]版は　dm:22＋11　C.Dm:26(上昇13)
Stn:20＋11　G.C:8＋8　Gd:立／屈　Cn:ど

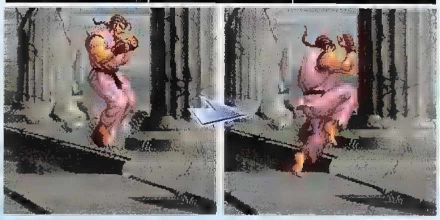
| 必殺技 前転挑発 ↓↘→＋AC同時押し | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:ど |



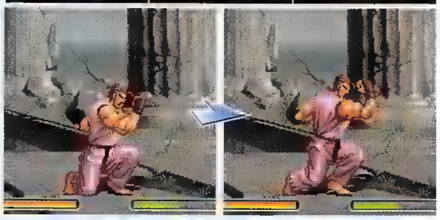
| 必殺技 後転挑発 ↓↙←＋AC同時押し | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:− |



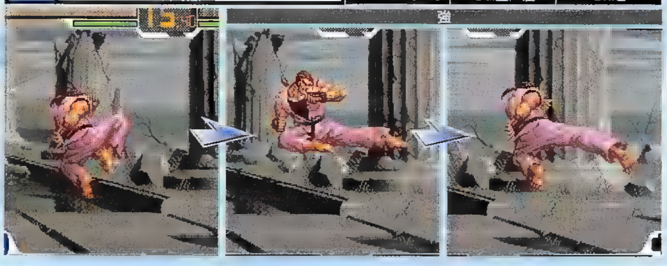
| 必殺技 空中挑発 空中でAC同時押し | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:− |



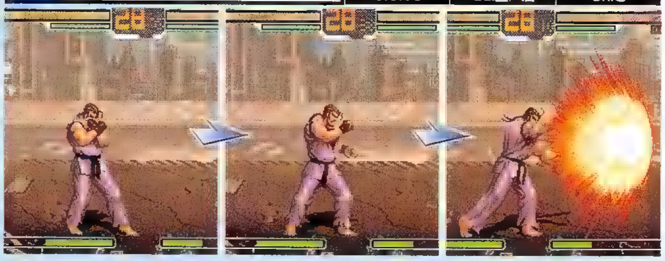
| 必殺技 しゃがみ挑発 ↓＋AC同時押し | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:− |



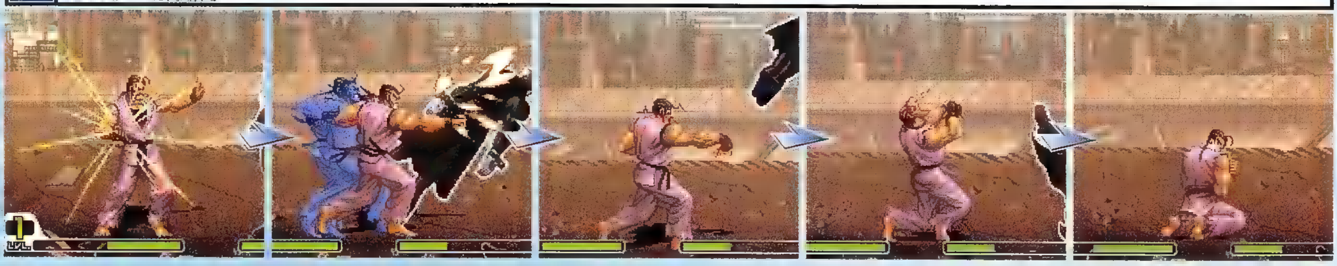
| 必殺技 断空脚 ↓↙←＋BorD(空中可) | | |
|---|---|---|
| Dm:21・11×3 | C.Dm:26・14 | Stn:12・8×3 |
| G.C:12・8×3 | Gd:立／屈 | Cn:ど |




| 必殺技 我道翔吼拳 →←↙↓↘→＋AorC | | |
|---|---|---|
| Dm:30 | C.Dm:36 | Stn:16 |
| G.C:16 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



| 必殺技 究極天地我道突き ↓↙←↓↙←＋AC同時押し | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Dm:56 | C.Dm:64 | Stn:16 | G.C:16 | Gd:G不 | Cn:ど |



●我道拳

腕から小さい気弾を放つ飛び道具。弾速が非常に遅く連続技には組み込めない上に、攻撃判定が小さいので、しゃがまれると当たらないキャラも多い。また、射程も弱は遠距離立ちCと同程度、強はそれよりも若干長いぐらいと、かなり短い。弱はガードさせればスキは小さいものの、無理に使う必要は無い。

●晃龍拳

腕を振り上げつつ上昇する技。一見対空技に見えるが、無敵時間は無い。ただし、攻撃発生が早い上にヒット時はダウンを奪えるので、弱攻撃から連続技に組み込むという使い道はある。また、確率は低いが全身が一瞬光る場合があり、そのときは出始めから上昇中まで完全無敵だ。

●前転挑発

前転した後に腕を構える挑発ポーズを取る。前転中はやられ判定が小さく、相手をすり抜ける効果を持つ。動作中は攻撃をくらうとカウンターヒットとなる。

●後転挑発

後転後に挑発する。基本的な性質は前転挑発と同じ。

●空中挑発

空中で挑発をする。キャンセルで出すことはできず、攻撃判定も無い。また、前の二つと違い動作中に攻撃を受けてもカウンターヒットにならない。

●しゃがみ挑発

しゃがんで挑発する。空中挑発と性質は同じ。なお、コマンドで出す挑発を出した場合には相手のパワーゲージは増えず、それ以外の効果が付くことも無い。

●断空脚

飛びヒザ蹴りを繰り出す突進技。弱は攻撃発生の早い単発技で、弱攻撃から連続ヒットする上にダウンを奪う。さらに、密着でガードされても五分、終わり際をガードさせれば大幅有利となるぞ。

強は跳びヒザ蹴りから連続蹴りを出す3段技で、状況限定だが強攻撃から連続技に組み込め、3段目ヒット時にダウンを奪える。空中版は動作終了後に真下へ落下する。弱は判定が強く、特に地上版はけん制や固め、連続技にパワーゲージためなどダンのあらゆる行動の核を成す。とにかく連発しよう。

**超必殺技 挑発伝説**
↓↘→↓↘→＋AC同時押し

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:— | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



**超必殺技 晃龍烈火**
↓↘→↓↘→＋BorD

| Dm:36×4·35×7 | C.Dm:43·42 | Stn:0 | G.C:2×4·2×7 | [illegible] | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



**超必殺技 必勝無頼拳**
↓↙←↓↙←＋BorD

| Dm:36×5·35×10 | C.Dm:43·42 | Stn:0 | G.C:2×5·2×10 | Gd:※ | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



※強の5段目のみ屈、それ以外は立／屈

**EXCEED 漢道**
C・B・←・A・A

| Dm:136 | C.Dm:136 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:— |
|---|---|---|---|---|---|



●[illegible]吼拳

両手を前に構え、巨大な気弾を発射する。気弾は一瞬で消える上、射程は遠距離立ちB程度。ヒット時はダウンを奪えるが、発生が遅いため非常に当てにくい。元祖の覇王翔吼拳と違い、飛び道具と相殺してしまう。

●[illegible]天地我道突き

片手を正面に構えて気合をためた後、もう片方の拳で正拳突きを繰り出す。発生は遅いものの、ガード不能である点が最大のウリ。しかし、ヒット時は非常に長い演出動作（無防備）へ移行するために、与えたダメージ以上の反撃を受ける危険がある。また、構え中は胸から手の位置にかけて長時間ガードポイントが存在するが、めくり攻撃や下段攻撃は防げない。

●挑発伝説

前転～挑発を4回繰り返した後に空中挑発し、着地後も挑発する、ある意味すごい技。動作終了直前に両者のパワーゲージをMAXにするのが最大の特徴で、これはタイムオーバー直前に出しても効果を得られる。

●[illegible]烈火

連続して晃龍拳を繰り出す技。攻撃発生が早く、弱攻撃から連続技に組み込めることはもちろん、発生後まで無敵時間があるので割り込みにも役立つ。ただ、空中の相手には1ヒットしかしないので注意しよう。強の方が弱よりも無敵時間が長く、わずかに前進するので、基本的には強を使おう。無敵時間を活かした対空や、連続技での使用がオススメだ。

●[illegible]

連続した打撃から晃龍拳を繰り出す乱舞技で、弱は弱攻撃から、強は強攻撃から連続技に組み込める。弱は発生まで、強は1段目終了後まで打撃技に対して無敵。連続技に使うほか、弱は意外にスキが小さいので、割り込みや連係などでぶっ放しても反撃されにくい。

●[illegible]

相手を捕まえ、掛け声とともに爆発して両者が吹き飛ぶ移動投げ。移動距離は画面2／5程度。暗転後にジャンプで回避されるが、発生が早く弱攻撃からつながるので、連続技に組み込むといい。また、出始めの長からかなり長い無敵時間を持つので、割り込みや対空などにも使える。

# DEMITRI MAXIMOFF

デミトリ・マキシモフ



強大な力を持つヴァンパイア、デミトリは、出典元である『ヴァンパイア』シリーズ独特のシステム、チェーンコンボや追い打ち攻撃を継承しつつ参戦。飛び道具、無敵技、移動投げ、三拍子そろって死角無し！

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



B・Dボタンカラー



フロントステップ



バックステップ



挑発



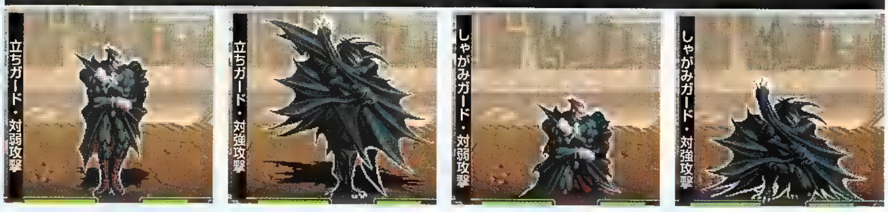
投げ抜け



通常投げ失敗



ガード



立ちガード・対弱攻撃

立ちガード・対強攻撃

しゃがみガード・対弱攻撃

しゃがみガード・対強攻撃

受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



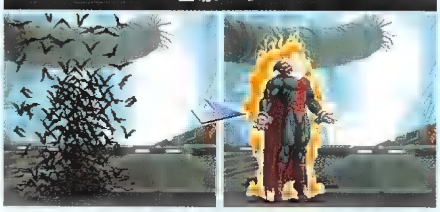
ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン



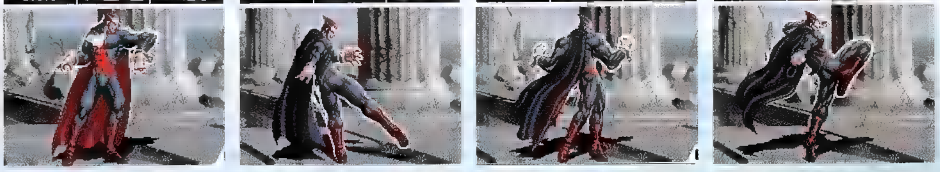
勝利ポーズ



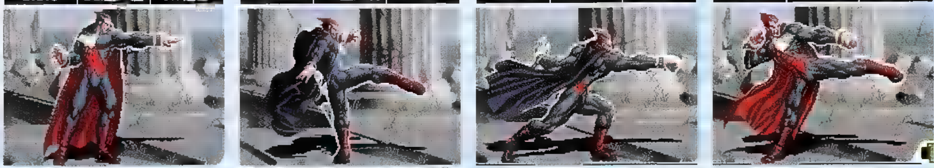
Bボタン

Cボタン

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立／屈 Cn:※ | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |

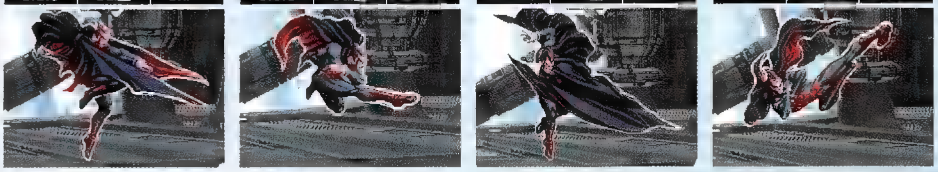


※連超、特殊移動（前方）でキャンセル可能

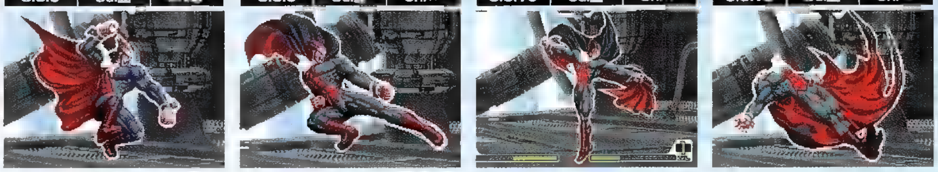
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:立／屈 Cn:連必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5<br>G.C:5 Gd:屈 Cn:連必 | Dm:16 C.Dm:17 Stn:16<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:必 | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:× |



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6<br>G.C:6 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:27 Stn:18<br>G.C:16 Gd:立 Cn:× |



### 地上通常技

近距離ではチェーンコンボを狙うため、通常技が活躍するのは主に中間距離になる。けん制は遠距離立ちBが主力。スキが小さく、しゃがみ状態の相手にも当たる。また、単発のしゃがみDも下段ではないもののリーチが長く、相手の間合いの外から攻撃できる。近めの対空にはしゃがみCがおすすめだ。手が伸び切れば判定が強いので、少し早めに出して使おう。

### ジャンプ通常技

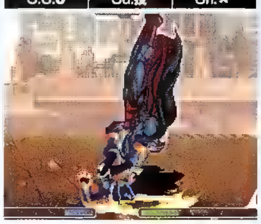
ジャンプDは跳び込み時の主力技。発生は遅いものの、下方向に強いので早めに出しておこう。空対空のけん制は、前方ジャンプなら発生が早くリーチも長いジャンプB、後方ジャンプなら高めに強いCがいい。迎撃に専念するなら、垂直ジャンプBとDも有効。Bは持続時間が長く、Dは上方向に判定が強い。

### 投げ技／特殊技／その他

←+Bは空中の相手に当たりやすいので、先行入力大ジャンプを警戒しつつ起き攻めするときに使おう。近距離でならしゃがみ状態にも当たるぞ。打点が少し高いが、→+Cもリーチが長く有効。ジャンプ防止になり、間合いが遠過ぎなければ、地上ヒット時にチェーンコンボでしゃがみDまでつながる。近距離では発生の早い下段の↙+Bからチェーンコンボを始め、しゃがみDで締めるのが基本だ。

**バットダイブ**

| Dm:24 | C.Dm:24 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



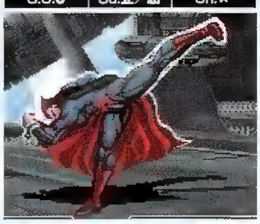
**ガードキャンセル攻撃**

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



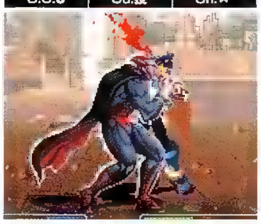
**チェーンコンボ始動技**

| Dm:6 | C.Dm:7 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



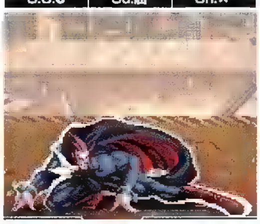
**ライトプレジャー**

| Dm:3×8 | C.Dm:3 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



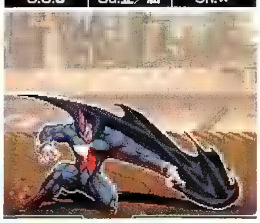
**チェーンコン[illegible]**

| Dm:6 | C.Dm:7 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:屈 | Cn:× |



**チェーンコンボ始動技**

| Dm:15 | C.Dm:17 | Stn:15 |
|---|---|---|
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:× |



### チェーンコンボ始動技について

| コマンド | 属性 | グラフィック |
|---|---|---|
| →+A<br>↙+A | 弱パンチ | 遠距離立ちAと同じ<br>しゃがみAと同じ |
| →+B<br>↙+B | 弱キック | 近距離立ちBと同じ<br>しゃがみBと同じ |
| ←+A<br>↙+A | 中パンチ | 近距離立ちCと同じ<br>しゃがみAと同じ |
| ←+B<br>↙+B | 中キック | オリジナル ※左写真参照<br>オリジナル ※左写真参照 |
| →+C<br>↙+C | 強パンチ | 遠距離立ちCと同じ<br>オリジナル ※左写真参照 |

チェーンコンボ技データ

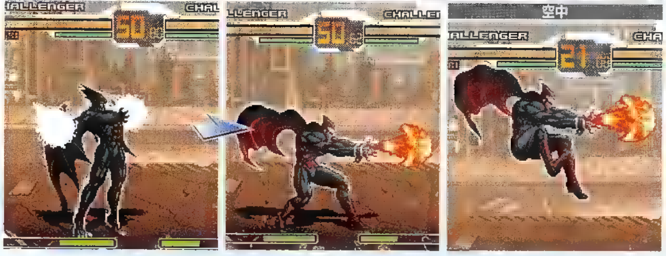
| | | | |
|---|---|---|---|
| Aボタン | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 | G.C:0 Gd:立／屈 Cn:× | |
| Bボタン | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 | G.C:0 Gd:立／屈※ Cn:× | ※↙Bと↙Bは屈 |
| Cボタン | Dm:15 C.Dm:17 Stn:15 | G.C:8 Gd:立／屈 Cn:× | |
| Dボタン | Dm:14 C.Dm:16 Stn:14 | G.C:8 Gd:立／屈 Cn:× | |

### チェーンコンボに関する補足

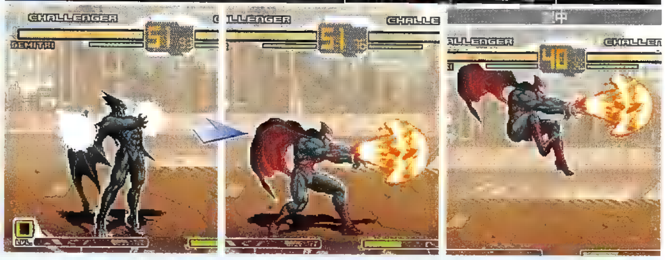
デミトリのみが使用可能な通常技による連続攻撃、チェーンコンボ。上の表にある10技からのみ始動でき、**弱パンチ→弱キック→中パンチ→中キック→強パンチ→強キック**の順で各1発ずつ（途中は省いてもOK）、弱パンチから始めれば最大6発までつなげられる。

なお、チェーンコンボ中の中パンチ＆キックの入力はAorBボタンで行なえる。弱パンチor弱キック後にAを押せば自動的に中パンチ、弱キックor中パンチ後にBを押せば自動的に中キックとなるのだ。

| 必殺技 カオスフレア ↓↘→+AorC | Dm:18 | C.Dm:20 | Stn:10 |
|---|---|---|---|
| | G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:ど |




| 必殺技 ES・カオスフレア ↓↘→+AC同時押し | Dm:29×3 | C.Dm:34 | Stn:0 |
|---|---|---|---|
| | G.C:2×3 | Gd:立／屈 | Cn:— |




| 必殺技 デモンクレイドル →↓↘+AorC | Dm:20・18×3 | C.Dm:20・22 | Stn:8・8×3 | G.C:8・8×3 | Gd:立／屈 | Cn:※1 |
|---|---|---|---|---|---|---|



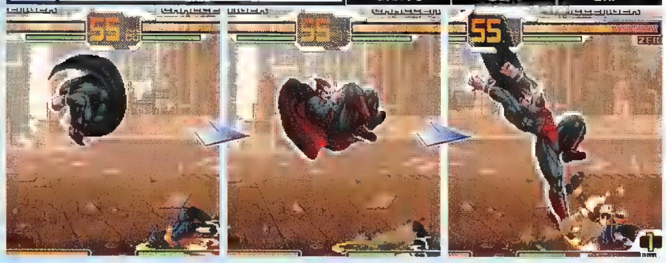

※1：ど／SC・ど 1～2段目のみSC
※2：Dm:16×3　C.Dm:18　Stn:8×3　G.C:8×3　Gd:立／屈　Cn:1～2段目のみSC

| 必殺技 バットスピン ↓↙←+BorDorBD同時押し（空中可） | Dm:18×3 | C.Dm:22 | Stn:8×3 |
|---|---|---|---|
| | G.C:8×3 | Gd:立／屈 | Cn:— |

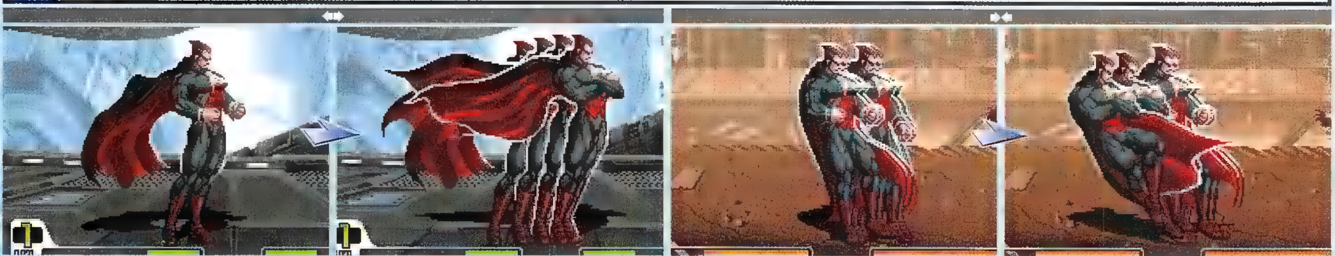


※地上版のみ ど

| 必殺技 ヘルズライド 相手ダウン中↑+BorD | Dm:13 | C.Dm:11 | Stn:16 |
|---|---|---|---|
| | G.C:16 | Gd:× | Cn:— |



| 必殺技 特殊移動 ↓→or↓↓→+BC同時押し | Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:— | Cn:ど |
|---|---|---|---|---|---|---|



●カオスフレア

両手から火の塊を放つ飛び道具。地上、空中版ともに弱は弾の速度が遅く、強は速い。硬直は長いので連発は控えよう。空中版は飛び道具を撃った後、本体が勢いに押し戻される形で後退しつつ落下する。そのため、比較的リスクが低い。地上版or空中版とも、画面から弾が消えてからしか次が撃てない点には注意。

●ES・カオスフレア

カオスフレアの強化版で3ヒット技。パワーゲージをLv1分消費する（超必殺技扱い）。発生前につぶされても、パワーゲージを消費する。空中でも出せる。

●デモンクレイドル

背中の羽を刃と化し、スピンしながら飛び上がる対空系必殺技。弱は1ヒット、強は最大3ヒットする。出始めに無敵時間はあるが、初段の攻撃発生と同時に切れる。弱は飛び上がる高度が低く、ヒット時は必ずダウンを奪える。また、投げに対しても無敵。強は高く飛び上がり、2段目ヒット時にダウンを奪える。投げに対しては無防備。実戦では主に弱を使おう。一応、弱もガードされるとスキはあるが、距離が離れるため反撃は受けにくい。対空には相打ち覚悟で使おう。

●バットスピン

姿を消した後に空中から出現、マントをドリル状にまといつつ急降下する技。3ヒットの多段技で、3ヒット目が当たると後ろに跳ねる。敵の足元を狙い、3段目を当てなければその場で着地し、その後地上技につなげられる場合もある。

出現位置はB、D、BD同時押しの全部で3種類。Bは消えた場所の真上に、Dは画面1／3程前方の空中に、BD同時押しは画面2／3前方の空中から出現する。多段技だが、GCフロントステップされにくい。なお、空中でも出せて、地上と同様ボタンにより3カ所から出現場所を選べる。

●ヘルズライド

小さくジャンプして踏み付ける追い打ち攻撃。相手がダウン状態のときしか出せないので、相手が受け身を取った場合は出すことができない。入力のコツは、レバーは↑、ボタンは早めを意識すること。

**超必殺技** ミッドナイトプレジャー
A・A・➡・B・D

| Dm:7×12 | C.Dm:7 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



**超必殺技** ミッドナイトブリス
➡⬊⬇+AC同時押し

| Dm:7×11 | C.Dm:7 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



**EXCEED** デモン・フレア
⬇⬊➡⬇⬊➡+ABCD同時押し

| Dm:63×8 | C.Dm:68 | Stn:0 | G.C:4×8 | Gd:立／屈 | Cn:– |
|---|---|---|---|---|---|



●瞬間移動

『ヴァンパイア』シリーズでおなじみ、姿を消しつつ高速移動する技。レバー方向で前進or後退でき、途中に相手が居てもスリ抜ける。移動距離は約1画面半と長く、途中画面半分くらい進んだ距離から一定時間、完全無敵状態（投げに対しても）となる。

移動中は、必殺技のみいつでも出せる。このときはデモンクレイドルの性能が変化し、大きく斜め前に上昇するようになる。弱強ともに3段技で（2段目ヒットでダウンを奪える）、攻撃判定が大きく、無敵時間も出した直後から2段目が発生するまでと長い。ただし、技後の硬直は長いので、外れたら反撃は必至。弱強の違いは飛ぶ高さ。若干強が高いので、弱を使おう。

●ミッドナイトプレジャー

移動投げ。成立後は悪魔の姿になって複数回かみ付き、連続打撃でフィニッシュする。移動距離は画面8分の1程度と短いが、投げ判定が出るまでは無敵で発生自体も早く、弱攻撃からでも連続技になる。

密着状態で出した際、画面暗転後に相手がジャンプで回避できるかどうかは、事前の状況によって変化する。ガード、ヒットを問わず、最後に攻撃を受けたのが相手ならばジャンプで回避されることは無く、デミトリならばジャンプで回避されてしまうのだ。

●ミッドナイトブリス

移動投げ。成立後は相手を女性に変化させ、精気を吸い取ってダメージを与える。基本的な性能はミッドナイトプレジャーと同じで、違いはダメージがわずかに小さいことのみ。画面暗転後に相手がジャンプで回避できるかどうかの条件も同様だ。

●デモン・フレア

カオスフレアの超強化版で、8ヒットする大型の飛び道具を放つ。出始めに無敵時間があり、攻撃判定発生後も少しの間は持続する。対空、割り込み、連続技、飛び道具に合わせるなど、使いどころが多い優秀な技。威力も、全体力の約45%程度と十分高い。

普通に入力するとデモンクレイドルに化けてしまいやすいが、⬇⬊➡⬇⬊➡と入力した後、レバーをニュートラルに戻してからボタンを押すと出しやすくなる。

# ROCKMAN ZERO

## ロックマン ゼロ



『ロックマン ゼロ』の主人公で、伝説のレプリロイドであるゼロ。移動スピードが速くジャンプ距離が長いので、相手をかく乱しつつ闘える。その上、必殺技が多彩でサポートのサイバーエルフも呼び出せるので、行動の幅が広いキャラだ。

フェイスパターン



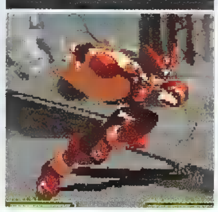
A・Cボタンカラー



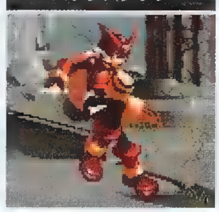
B・Dボタンカラー



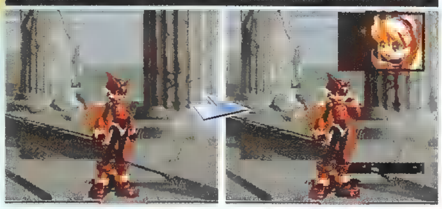
フロントステップ



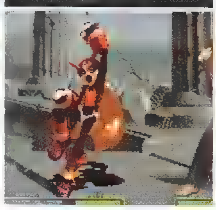
バックステップ



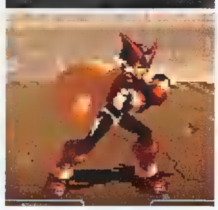
挑発



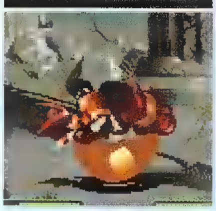
投げ抜け



通常投げ失敗



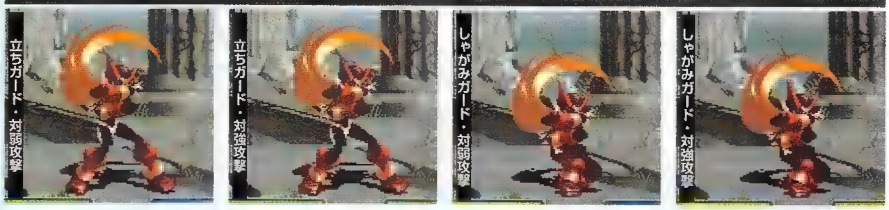
受け身



ガードクラッシュ



ガード




登場シーン1



きりもみやられ



気絶



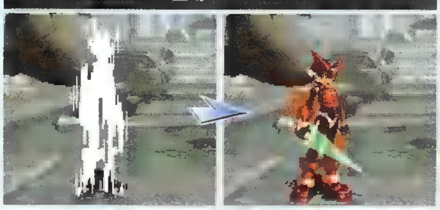
ケズられ負け



時間切れ負け



登場シーン2



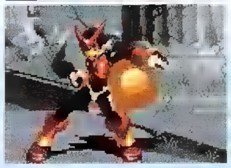
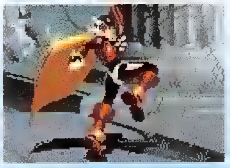
勝利ポーズ



## 近距離立ち攻撃

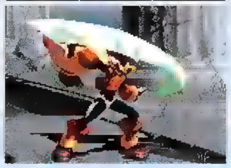
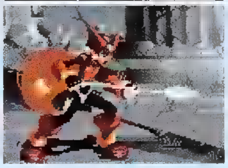
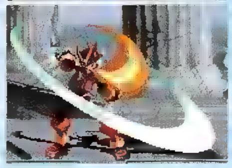
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 3 | 3 | 16 | 16 |
| C.Dm | 5 | 5 | 22 | 22 |
| Stn | 3 | 3 | 16 | 16 |
| G.C | 3 | 3 | 8 | 8 |
| Gd | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連特必 | 必 | 特必 | 特必 |



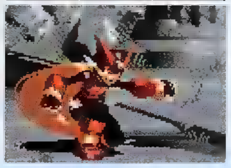
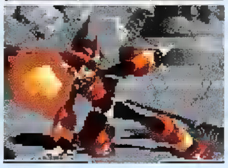
## 遠距離立ち攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 3 | 3 | 16 | 16 |
| C.Dm | 6 | 6 | 22 | 22 |
| Stn | 3 | 3 | 16 | 16 |
| G.C | 3 | 3 | 8 | 8 |
| Gd | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 | 立／屈 |
| Cn | 連必 | 必 | × | × |


## しゃがみ攻撃

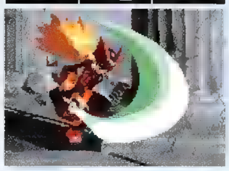
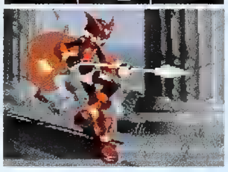
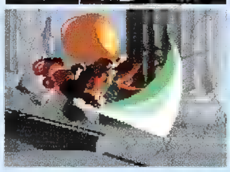
| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 3 | 3 | 16 | 16 |
| C.Dm | 5 | 5 | 17 | 22 |
| Stn | 3 | 3 | 16 | 16 |
| G.C | 3 | 3 | 8 | 8 |
| Gd | 立／屈 | 屈 | 立／屈 | 屈 |
| Cn | 連必 | 連必 | 必 | × |



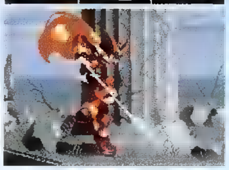
## 垂直ジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 3 | 3 | 16×2 | 16 |
| C.Dm | 6 | 6 | 22 | 22 |
| Stn | 3 | 3 | 16×2 | 16 |
| G.C | 3 | 3 | 8×2 | 8 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |


## 斜めジャンプ攻撃

| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| Dm | 3 | 3 | 16×2 | 16 |
| C.Dm | 6 | 6 | 22 | 22 |
| Stn | 3 | 3 | 16×2 | 16 |
| G.C | 3 | 3 | 8×2 | 8 |
| Gd | 立 | 立 | 立 | 立 |
| Cn | × | × | × | × |



### 地上通常技

しゃがみAは全通常技の中で発生が最も早いので、ジャンプ攻撃後のつなぎに利用できる。連打キャンセルが掛かるのでヒット確認が容易だ。また、しゃがみBはやや発生が遅いものの、下段判定なので連続技の始動に。しゃがみCは上方へ強い攻撃判定を持つので、対空迎撃に役立つ。しゃがみDはキャンセル不能だが判定が強くリーチも長い下段技なので、地上でのけん制に役立つ。

### ジャンプ通常技

前方ジャンプCはめくり判定を持つ多段技、前方ジャンプDは下方向へ鋭い攻撃判定を持つ攻撃。両者とも跳び込む際に利用していくといいぞ。

### 投げ技／特殊技／その他

➡＋B･B･Bは槍を前方に伸ばす3段攻撃。3発目はガードされても、有利な状況を維持できる。なお、1発目のみ必殺技でのキャンセルが可能だ。⬅＋Bは頭上に向かって槍を突く特殊技。攻撃判定がかなり高い位置まであるので、こちらを跳び越えるような相手を落とすのに使おう。⬋＋Bは足元を槍で突く攻撃。ダウン状態の相手を攻撃できる特殊な技だ。そして、⬋＋Dはスライディングで相手の足元を攻撃する下段技。ヒットするとダウンを奪える上に、姿勢が低くなるので飛び道具を潜ることができる。

### アッパー

| Dm:22 | C.Dm:22 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



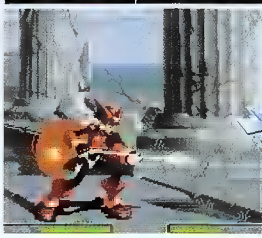
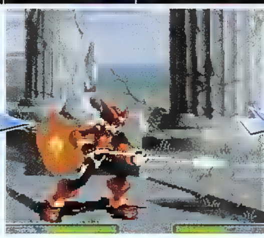
### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



### 3段突き

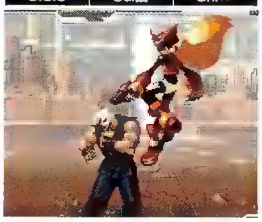
| Dm:9×3 | C.Dm:11 | Stn:6×3 | G.C:9×3 | Gd:立／屈 | Cn:必→×→× |
|---|---|---|---|---|---|


### 転送バスターショット

接近してCD同時押し

| Dm:20 | C.Dm:20 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |



### 上方突き

| Dm:10 | C.Dm:12 | Stn:10 |
|---|---|---|
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:× |



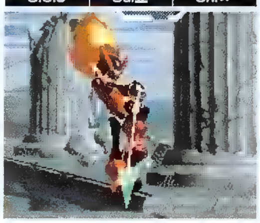
### 斜め下突き

| Dm:11 | C.Dm:13 | Stn:9 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:屈 | Cn:× |



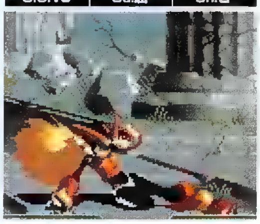
### ジャンプ下方突き

| Dm:9 | C.Dm:11 | Stn:6 |
|---|---|---|
| G.C:9 | Gd:立 | Cn:× |



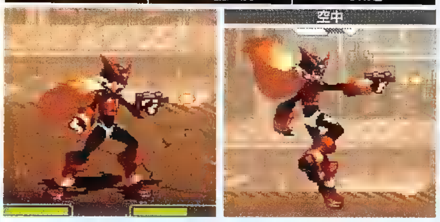
### スライディング

| Dm:15 | C.Dm:18 | Stn:15 |
|---|---|---|
| G.C:15 | Gd:屈 | Cn:ど |



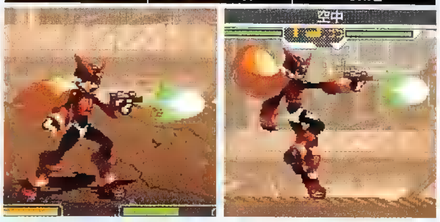
## 必殺技 バスターショット
↓↘→+A(空中可)

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:18 | Stn:8 |
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



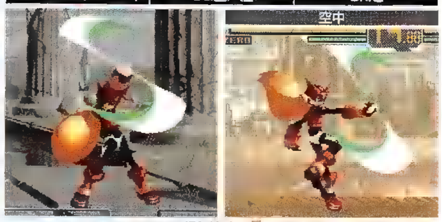

## 必殺技 チャージショット
↓↘→+C押し続けて離す(空中可)

| | | |
|---|---|---|
| Dm:24 | C.Dm:26 | Stn:8 |
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:ど |




## 必殺技 トリプルロッド
→↓↘+B(空中可)

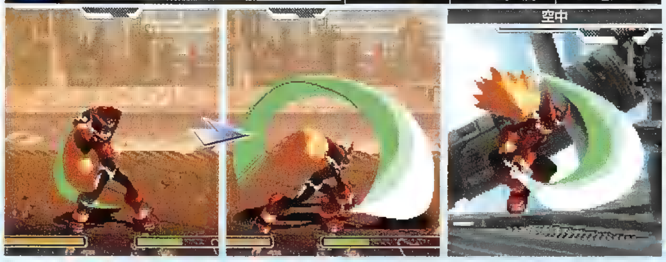
| | | |
|---|---|---|
| Dm:10×8(10×11) | C.Dm:10(10) | Stn:10×8(10×11) |
| G.C:10×8(10×11) | Gd:立／屈 | Cn:ど |




※→↓↘+D押し続けて離す(空中可)とチャージロッドに
Dm:10×14(10×18) C.Dm:10(10) Stn:10 G.C:10×14(10×18) Gd:立／屈 Cn:ど

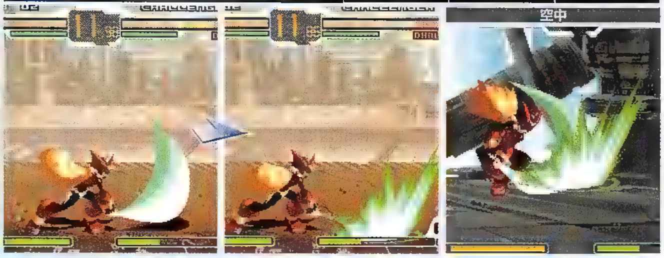
## 必殺技 ゼットセイバー
←↙↓↘→+B(空中可)

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:18 | Stn:8 |
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |



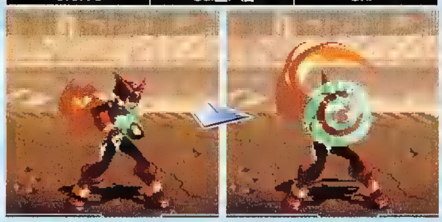

## 必殺技 チャージ斬り
←↙↓↘→+D押し続けて離す(空中可)

| | | |
|---|---|---|
| Dm:28 | C.Dm:30 | Stn:8 |
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:ど／SC |




## 必殺技 シールドブーメラン
↓↘→+BorD

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:16 | Stn:16 |
| G.C:10 | Gd:立／屈 | Cn:− |



## 必殺技 サイバーエルフ(ナースA)
←タメ→+A

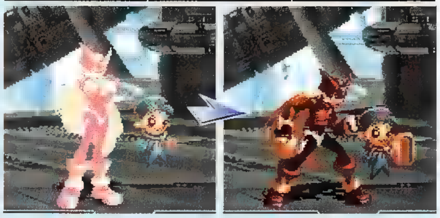
| | | |
|---|---|---|
| Dm:0※ | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:− |



※自分の体力が15回復

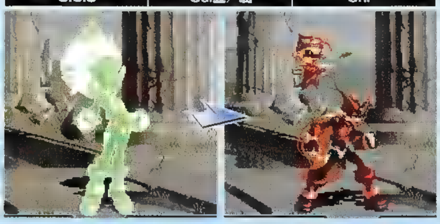
## 必殺技 サイバーエルフ(ナースB)
←タメ→+B

| | | |
|---|---|---|
| Dm:16 | C.Dm:16 | Stn:8 |
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:− |



## 必殺技 サイバーエルフ(ハチ)
←タメ→+C

| | | |
|---|---|---|
| Dm:10 | C.Dm:10 | Stn:8 |
| G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:− |



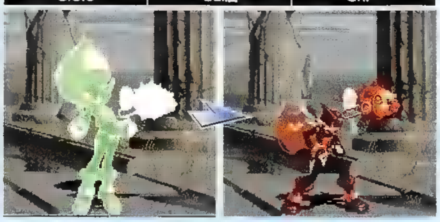
## 必殺技 サイバーエルフ(メットール)
←タメ→+D

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:屈 | Cn:− |



## 必殺技 サイバーエルフ(フグ)
↓タメ↑+AorBorCorD

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:屈 | Cn:− |



～チャージ系の必殺技について～

チャージ～という名前の必殺技は、入力の時点では光をまといつつ通常技などが出るだけ(キャンセルで入力すると何も出ない)。ボタンを押し続け、光の色が変わってからボタンすことで発動する仕組みだ。

●バスターショット

前方に弾丸を撃つ飛び道具。ガードさせても体力をケズれないが、スキが小さいのでけん制として有効。

●チャージショット

強化版バスターショット。飛び道具を貫通し、ヒット時はやられ判定を残したまま相手を吹き飛ばせる。

●トリプルロッド

頭上でトリプルロッドを回転させる技。地上版は攻撃発生直前まで無敵で、判定も強いので対空に使える。一方、空中版は無敵時間こそ無いが、飛び道具をかき消せる。どちらも空中ヒット時は相手がやられ判定を残したまま吹っ飛ぶので、状況によっては追撃可能。

●チャージロッド

強化版トリプルロッド。トリプルロッドよりもヒット数が多く、その分ダメージも大きい。

●ゼットセイバー

セイバーを振り下ろす技。地上版は強攻撃から連続ヒットし、振りかぶる動作中は足元以外にガードポイントがある。空中版はヒットさせるとダウンを奪える。

●チャージ斬り

強化版ゼットセイバー。発生は遅いが、ヒット時はやられ判定を残したまま相手を吹っ飛ばす。

●シールドブーメラン

光の盾を作り出す技。攻撃判定は小さいが飛び道具をかき消せる。相手にガードさせると多段ガードとなり、多くの体力をケズれる上に有利な状況となるぞ。

～サイバーエルフについて～

5種類のサイバーエルフ(ナースA、ナースB、ハチ、メットール、フグ)は、使用回数に制限があり、1試合に3回までしか出すことができない。また、ナースB、ハチ、フグは同時に呼び出せないので注意。

●サイバーエルフ(ナースA)

体力をわずかに回復してくれるナースを呼ぶ。モーションが長く、終了前に攻撃されると回復しない。

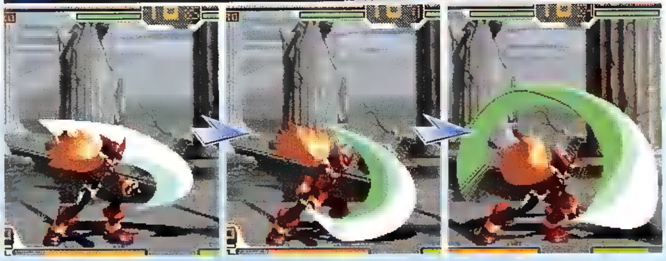
必殺技 **イレギュラーハント**
+AorC

| Dm:16 | C.Dm:16 | Stn:12 |
|---|---|---|
| G.C:12 | Gd:立／屈 | Cn:− |



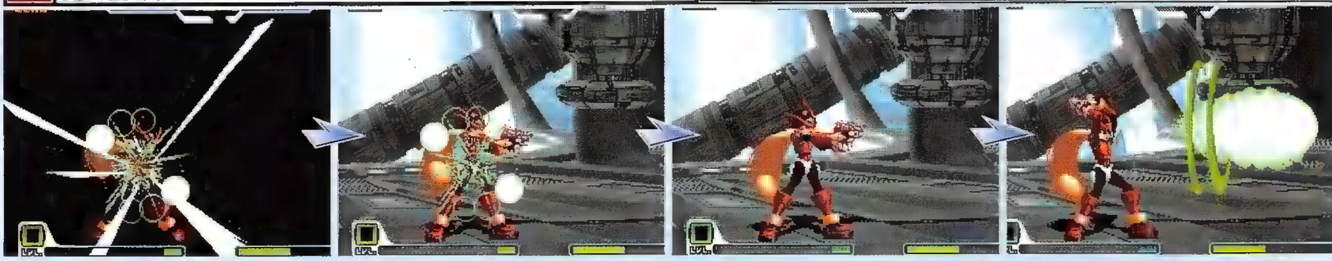

必殺技 **三段斬り**
+AorC（3回連続入力）

| Dm:9+9+12 | C.Dm:11、11、14 | Stn:9、9、12 |
|---|---|---|
| G.C:9、9、12 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



超必殺技 **スパイラルショット**
+AorC

| Dm:※1 | C.Dm:①38、②30、③32、④34※2 | Stn:0（全段階共通） |
|---|---|---|
| G.C:0（全段階共通） | Gd:立／屈（全段階共通） | Cn:−（全段階共通） |



※1：1段階目38、2段階目30×5、3段階目32×5、4段階目34×5
※2：丸数字はタメの段階

超必殺技 **アルティメット セイバー**
+BorD

| Dm:0+3×10+38 | C.Dm:0、3、38 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立 屈・屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|




EXCEED **サイバーエルフ フォース**
A・A・・B・D

| Dm:0+36※ | C.Dm:0、36 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:G不 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



※自分の体力が45回復

●サイバーエルフ（ナースB）

飛び道具を吸収するナースを呼び出す。飛び道具を受けるか9カウント経過するまで停滞、飛び道具を受けたときは吸収してパワーゲージがLv1分増加する。

●サイバーエルフ（ハチ）

前方or前斜め上へ針を飛ばすハチを呼び出す。針の飛行速度は遅いので、盾にして攻めの起点にしよう。

●サイバーエルフ（メットール）

地上をゆっくり進むメットールを呼び出す。下段判定で、ヒット時は相手がメットールに変化、約8カウントの間は歩行とジャンプしかできなくなる。

●サイバーエルフ（フグ）

目の前に停滞するフグを呼び出す。A〜Dの順で出現する位置が高くなり、相手が触れると反応して爆発を起こす。くらった相手は一瞬だけやられ判定が残っているので、素早く攻撃すれば追撃ができるぞ。

●イレギュラーハント

画面上部を撃ち、エネミーキャラを撃ち落として攻撃する。弱より強の方が遠くに落ちる。攻撃判定があるのは落ちてくるエネミーキャラだけなので注意。

●三段斬り

連続で3回斬り付ける技。発生が早く弱攻撃からでも連続ヒットし、ダメージも大きいので連続技に最適。ただし、間合いが遠いと2発目が空振りするので注意。

●スパイラルショット

前方に巨大な弾丸を発射する。攻撃発生自体は遅いが弾丸のスピードが速い上、通常の飛び道具を貫通するので、相手の飛び道具への対策として役立つ。

●アルティメット セイバー

突進攻撃を繰り出し、ヒット時はロックして連続攻撃を決める。無敵時間は短いが発生は早いので、主に連続技で使用。弱攻撃からでも連続ヒットするぞ。また、強は空中を進む飛び道具をかわしつつ攻撃可能。

●サイバーエルフ フォース

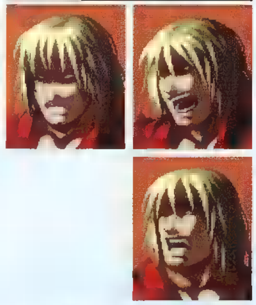
サイバーエルフ（よろい種）がゆっくり進んでいき、ヒット時は多数のサイバーエルフがサポート＆攻撃を行なう技。ダメージは小さいが、体力回復と防御力＆スピードアップの効果を得られるのが特徴。ガード不能なので、相手の起き上がりに重ねていくといいぞ。

# VIOLENT KEN 洗脳されたケン



シャドルーの手によって洗脳され、凶暴化したケン。ジャンプや前後移動などの機動力は通常のケンに劣るが、そこは移動技の羅刹脚でカバーできる。連続技の威力が上がっているので、パワーアップの要素が多いといえる。

フェイスパターン



A・Cボタンカラー



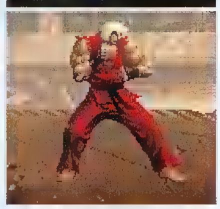
B・Dボタンカラー



フロントステップ



バックステップ



挑発



投げ抜け



通常投げ失敗



ガード

立ちガード・対弱攻撃



立ちガード・対強攻撃



しゃがみガード・対弱攻撃



しゃがみガード・対強攻撃



受け身



ガードクラッシュ



きりもみやられ



気絶



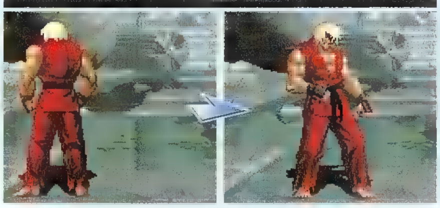
ケズられ負け



時間切れ負け

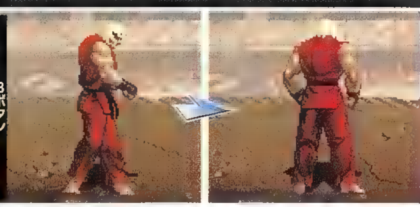


登場シーン

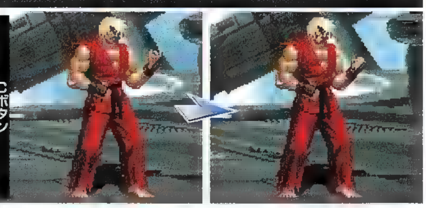


勝利ポーズ

Bボタン



Cボタン



| | Aボタン | Bボタン | Cボタン | Dボタン |
|---|---|---|---|---|
| 近距離立ち攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:18 C.Dm:24 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:特必 | Dm:18 C.Dm:24 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| 遠距離立ち攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:9 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:9 Gd:立／屈 Cn:× | Dm:18 C.Dm:24 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:超 | Dm:18 C.Dm:24 Stn:18 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:× |
| しゃがみ攻撃 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:立／屈 Cn:連特必 | Dm:5 C.Dm:6 Stn:5 G.C:8 Gd:屈 Cn:連特必 | Dm:18 C.Dm:17 Stn:16 G.C:16 Gd:立／屈 Cn:※ | Dm:18 C.Dm:24 Stn:18 G.C:16 Gd:屈 Cn:特必 |
| 垂直ジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:24 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:24 Stn:16 G.C:16 Gd:立 Cn:× |
| 斜めジャンプ攻撃 | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:6 C.Dm:7 Stn:6 G.C:9 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:24 Stn:18 G.C:16 Gd:立 Cn:× | Dm:18 C.Dm:24 Stn:16 G.C:16 Gd:立 Cn:× |

近距離立ち攻撃






※出始め時のみキャンセル可能

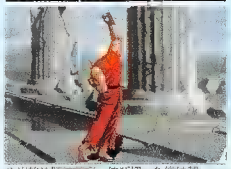
遠距離立ち攻撃






しゃがみ攻撃






※出始め時[...]必、伸び切った後は超

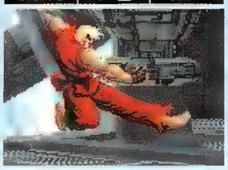
垂直ジャンプ攻撃






斜めジャンプ攻撃



### 地上通常技

しゃがみBは下段判定である上に各種キャンセルが可能なので、接近戦での主力となる。2～3発連続で出しつつ、その間にヒット確認し、ヒット時は九頭龍裂破につなぐのがセオリーだ。しゃがみDと遠距離立ちDは、どちらもリーチが長いのでけん制に使いやすいが、GCフロントステップの的になりやすいので、多用するべき技ではない。

### ジャンプ[...]技

前方ジャンプ攻撃で最も下方向への判定が強いのは前方ジャンプBだが、リーチが短いのが難点。ダルシムの↓+Dなど、姿勢の低くなる技をつぶしたいときのみ使おう。メインの跳び込み攻撃となるのはジャンプD。リーチが長い上にめくりも狙いやすいぞ。

### [...]技／[...]／その他

空中投げは間合いが広く。相手を吸い込むように投げられる。跳び込む際にD→一瞬遅らせてCと入力すれば、投げ間合い内なら空中投げ、それ以外はジャンプDになるので覚えておこう。

➡+Bは中段攻撃。意外にリーチが長いので、少し離れた場所からでも攻撃できる。↘+Dはリーチの長い下段攻撃だ。発生が早くてスキも小さいので、地上戦ではこれがメインになる。フロントステップから小刻みに出すなどして、地上戦を優位に進めよう。

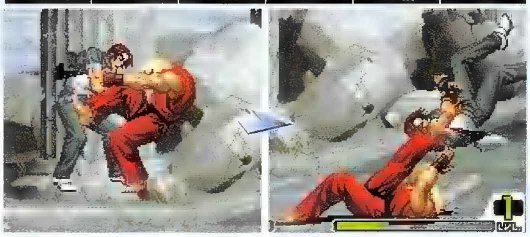
#### 背負い投げ

| Dm:22 | C.Dm:22 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 地獄風車

| Dm:18 | C.Dm:18 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### ガードキャンセル攻撃

| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
|---|---|---|
| G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:× |



#### 地獄車

| Dm:22 | C.Dm:22 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:投 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### 稲妻かかと割り

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:16 | G.C:11 | Gd:立 | Cn:× |
|---|---|---|---|---|---|



#### くるぶしキック

| Dm:16 | C.Dm:20 | Stn:16 |
|---|---|---|
| G.C:11 | Gd:屈 | Cn:必 |



**必殺技** 波動拳
↓↘→＋AorC

| Dm:15 | C.Dm:19 | Stn:8 | G.C:8 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



**必殺技** 昇龍拳
→↓↘＋AorC

| Dm:20+11·13×2+10 | C.Dm:22·16(空中13) | Stn:8+8·8×2+8 | G.C:8+8·8×2+8 | Gd:立／屈 | Cn:※ |
|---|---|---|---|---|---|




※強弱とも　どSC（空中−）

**必殺技** 竜巻旋風脚
↓↙←＋BorD（空中可）

| | | |
|---|---|---|
| Dm:12×2·12×6 | C.Dm:14 | Stn:4×2·4×4 |
| G.C:4×2·4×4 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技** 鉈落とし蹴り
←↙↓↘→＋B

| | | |
|---|---|---|
| Dm:21 | C.Dm:24 | Stn:5 |
| G.C:5 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



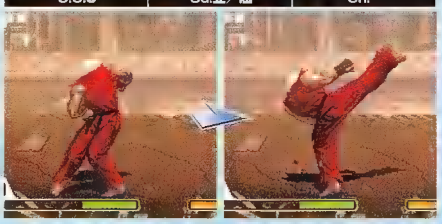
**必殺技** 鎌払い蹴り
→↘↓↙←＋D

| | | |
|---|---|---|
| Dm:14×2 | C.Dm:16 | Stn:5×2 |
| G.C:5×2 | Gd:立／屈 | Cn:ど |



**必殺技** 大外回し蹴り
↙↓↘＋BD同時押し

| | | |
|---|---|---|
| Dm:21 | C.Dm:24 | Stn:5 |
| G.C:5 | Gd:立／屈 | Cn:− |



**必殺技** 稲妻かかと割り
鎌払い蹴りor鉈落とし蹴りor大外回し蹴り中ボタン押し続け

| | | |
|---|---|---|
| Dm:11 | C.Dm:14 | Stn:5 |
| G.C:5 | Gd:立 | Cn:− |



**必殺技** 羅刹脚
→↓↘＋BorD

| | | |
|---|---|---|
| Dm:0 | C.Dm:0 | Stn:0 |
| G.C:0 | Gd:− | Cn:ど |



### ●波動拳

両手の中に気をため込み、それを前方に放つ飛び道具系必殺技。主な使い方は離れた距離でのけん制だが、硬直が大きいのでバレてしまうと危険。この技はたまに使う程度にして。相手に意識させることでジャンプを誘い、後述の昇龍拳などで落としていくのが理想的だ。また、密着なら強攻撃から連続技になるが、そういった使い方はあまり必要無いだろう。

### ●昇龍拳

片腕を突き出して上昇する必殺技で、弱は低く跳び上がり、強はかなり高くまで跳び上がる。弱は攻撃判定発生直前まで全身無敵となっていて、攻撃判定発生後もひざから下は無敵となっている。一方、強は攻撃判定発生後まで全身無敵となっているので、対空技として信頼が置ける。強は3ヒット技になっており、拳が炎に包まれ、ヒット時には相手を燃やす演出になる。

### ●竜巻旋風脚

軽く空中に浮いて、回転蹴りを繰り出しながら相手に突進する必殺技。弱攻撃からでも連続技になるが、当てても反撃をくらうことがあるので使いづらい。

この技の真価は空中版にある。洗脳ケンの空中竜巻旋風脚は、地上版同様真横に進む（前方・垂直ジャンプ中は前へ、後方ジャンプ中は後ろに進む）ので、後方ジャンプから出すとパワーゲージをためながら安全に逃げることができる。地上で↓↙←↖＋B or Dと入力すると、素早く技を出せるのでおすすめだ。

### ●鉈落とし蹴り

足を大きく前方に振り回す必殺技。強攻撃からなら連続技に組み込めるが、一部のキャラを除き相手のしゃがみ状態にはヒットしない。

ボタンを押しっぱなしにすることで後述の稲妻かかと割りに移行できるが、鉈落とし蹴りがヒットしていても、稲妻かかと割りは連続ヒットしない。

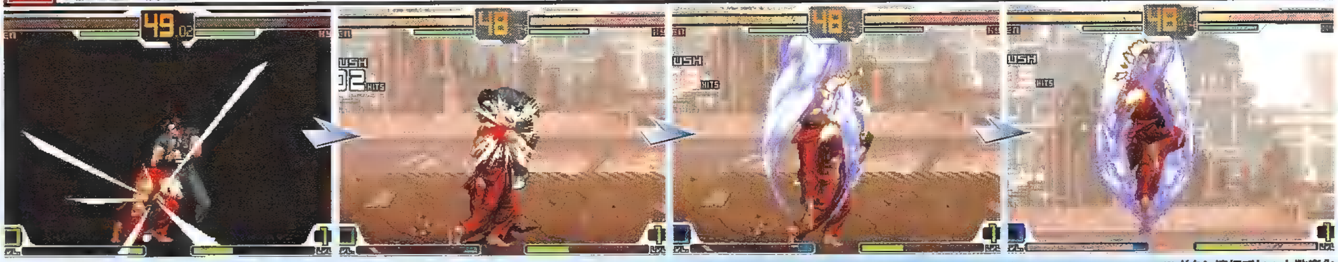
### ●鎌払い蹴り

2ヒットするハイキックを前方に繰り出す必殺技。密着の弱攻撃から連続技にできるが、連続技にはほかの必殺技を使うので、出番はほぼ無いだろう。

ボタンを押しっぱなしにすることで、1段目の後に稲妻かかと割りに移行できる。

超必殺技 神龍拳 +BorD

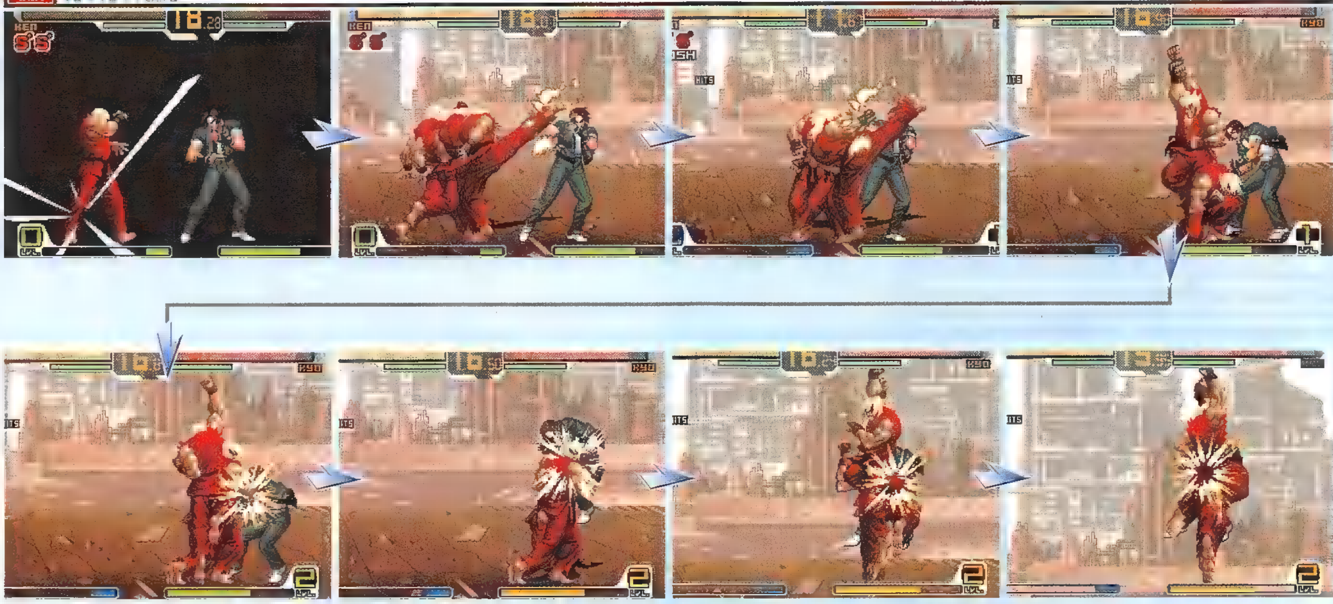
| Dm:30×9~16※ | C.Dm:32 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



※ボタン連打でヒット数変化

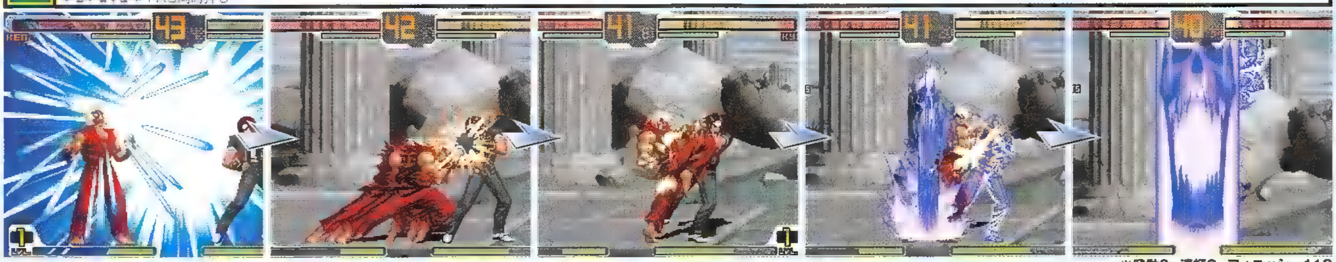
超必殺技 九頭龍裂破 +BorD

| Dm:30×19 | C.Dm:32 | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



EXCEED 神武滅殺 +AC同時押し

| Dm:0+3×10+112 | C.Dm:※ | Stn:0 | G.C:0 | Gd:立／屈 | Cn:− |
|---|---|---|---|---|---|



※発動0、連打3、フィニッシュ112

●大外回し蹴り

前方に大振りな蹴りを繰り出す必殺技。弱攻撃からでも連続技になり、ヒットさせればダウンを奪うことができるが、一部のキャラを除いて、しゃがみ状態の相手には空振りしてしまう。

この技もボタン押しっぱなしにすることで、稲妻かかと割りに移行できるぞ。

●稲妻かかと割り

前述の三つの蹴り技から出せる必殺技。この技は発生が遅いので前の技から連続ヒットしないが、中段攻撃なので、ガードを崩すのに使っていくことになる。

●[illegible]

残像が残るほどのスピードで、一瞬のうちに移動を行なう必殺技。弱は移動距離が短く、強は長いという違いがある。出した瞬間から無敵状態になり、相手に接触してもすり抜けることが可能。ただし、移動の終わり際から無防備になる。飛び道具を抜けながら近付いたり、相手から逃げ回るのに使うことができる。

●[illegible]

回転しながら、垂直に上昇する昇龍拳を繰り出す超必殺技。攻撃判定発生後も無敵があるので、対空技として信頼できる。一応弱攻撃から連続技になるが、後述の九頭龍裂破後の追撃に使うことが多い。威力は、ケンのEXCEEDである神龍拳には劣る。

●九頭龍裂破

疾風迅雷脚～昇龍拳～神龍拳と流れるように攻撃する技。ヒット後、落ちてくる相手に強昇龍拳や神龍拳で追撃ができるので、総ダメージはかなりのものになる。しゃがみB×nなどからでもつながるので、決める機会は多いだろう。

また、攻撃判定発生後まで全身無敵時間が存在するので、リターンの大きさを活かして、起き上がりや割り込みに使っていくのも悪くない。

●神武滅殺

突進攻撃を行ない。突進がヒットすると乱舞攻撃に移行する。弱攻撃からは連続技にならないが、しゃがみB→⬈+Dや九頭竜裂破から決められるので問題無い。また、攻撃判定発生後まで無敵が存在するので、割り込みにも使える上、ガードされてもスキが小さい。

Characters

VIOLENT KEN 洗脳されたケン

# CHARACTER VOICE LIST

[illegible]

-CAPCOM side-

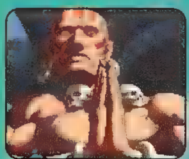
## VOICE ACTORS


リュウ：森川 智之


ケン：モンスター前塚


春麗：実川 麻里


ガイル：西川 たけのすけ


ダルシム：や乃えいじ

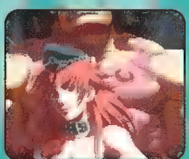

M.バイソン：長代 聡之介

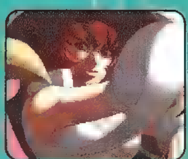

バルログ：成金屋 清富

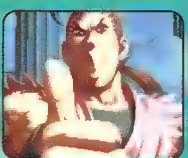

サガット：水津 浩志


ベガ：若本 規夫

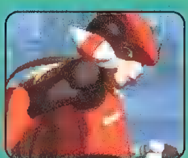

豪鬼：西村 知道


ヒューゴー：高木 渉


タバサ：佐久良 貴恵


火引 弾：細井 治


デミトリ・マキシモフ：檜山 修之


ロックマン ゼロ：風間 勇刀


洗脳されたケン：モンスター前塚


真・豪鬼：西村 知道


レッドアリーマー：成金屋 清富

## リュウ

[illegible]

| | |
|---|---|
| 登場 | 「受けてたとう」 |
| 挑発 | 「かかってこい」 |
| 勝利 | 「まだ立ちあがるのか……」 |
| 弱ダメージ | 「ぬぅあっ」 |
| 強ダメージ | 「のう[illegible]」 |
| 投げダメージ | 「のうあはっ」 |
| 必殺ダメージ | 「のうあはっ」 |
| ファイナルダウン | 「ぐふぁっ」 |
| 膝崩れダウン | 「ぐぅっ」 |
| 投げ抜け | 「ぬふっ」 |
| ダウン回避 | 「本気を出せっ」 |

[illegible]系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふっ」 |
| 強攻撃 | 「せいやっ」 |
| GC攻撃 | 「はぁっ」 |
| AB投げ | 「とぉうりゃ」 |
| CD投げ | 「はぁっ」 |
| 鎖骨割り | 「ふっ」 |
| 旋風脚 | 「ふっ」 |
| くるぶしキック | 「はぁっ」 |
| 波動拳 | 「はどうけん」 |
| 昇龍拳 | 「しょうりゅうけん」 |
| 竜巻旋風脚 | 「たつまきせんぷうきゃく」 |
| 竜巻旋風脚(空中) | 「せいやっ」 |
| 灼熱波動拳 | 「ふっ」 |
| 真空波動拳 | 「しんくう」「はどうけん」 |
| 真空竜巻旋風[illegible] | 「しんくうたつまき」 |
| 真・昇龍拳 | 「しん」「しょうりゅうけん」 |

## ケン

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「[illegible]の出番だぜ」 |
| 挑発 | 「かかってきな」 |
| 勝利1 | 「いえーい」 |
| 勝利2 | 「やったぜ」 |
| 弱ダメージ | 「うおっ」 |
| 強ダメージ | 「うおぉぅ」 |
| 投げダメージ | 「うおぉっ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぐわ[illegible]っ」 |
| ファイナルダウン | 「うわぁあぁあぁ」 |
| 膝崩れダウン | 「くっ、あぁ[illegible]ぁ」 |
| ダウン回避 | 「させるかっ」 |

[illegible]系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「はっ」 |
| 強攻撃 | 「おーら[illegible]っ」 |
| GC攻撃 | 「でいやぁ」 |
| AB投げ | 「おらぁっ」 |
| CD投げ | 「おらぁ～」 |
| 稲妻かかと割り | 「もらった」 |
| くるぶしキック | 「ふんっ」 |
| 波動拳 | 「はどうけん」 |
| 昇龍拳 | 「しょうりゅうけん」 |
| 竜巻旋風脚 | 「たつまきせんぷうきゃく」 |
| 竜巻旋風脚(空中) | 「おぅら[illegible]～」 |
| 鉈落とし蹴り～稲妻かかと割り | 「ふんっ」「おぅらぁ～」 |
| 鎌払い蹴り～稲妻かかと割り | 「ふんっ」「おぅらぁ～」 |
| 大外回し蹴り～稲妻かかと割り | 「ふんっ」「おぅらぁ～」 |
| 昇龍裂[illegible] | 「いくぜっ」「しょうりゅう」「れっぱっ」 |
| 疾風迅雷脚 | 「いくぜっ」「しっぷう」 |
| | 「じんらいきゃく」 |
| 神龍拳 | 「いくぜっ」「しんりゅうけーん」 |

## 春麗

[illegible]出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場(対ベガ専用) | 「観念しなさい!!」 |
| 挑発 | 「ごめんねっ！」 |
| 勝利1 | 「ごめんねっ！」 |
| 勝利2 | 「はははは」「やったー！」 |
| 勝利(対ベガ専用) | 「父さん……」 |
| 弱ダメージ | 「うっ！」 |
| 強ダメージ | 「あっ！」 |
| 投げダメージ | 「っふ！」 |
| 必殺ダメージ | 「ん[illegible]っ！」 |
| ファイナルダウン | 「あぁあぁあぁー!!」 |
| 膝崩れダウン | 「くっ……あぁあぁあぁ！」 |
| 投げ抜け | 「ハイッ！」 |
| ダウン回[illegible] | 「なんのっ！」 |

[illegible]

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ヤッ！」 |
| 強攻撃 | 「ハイッ！」 |
| GC攻撃 | 「ハイッ！」 |
| AB投げ | 「ハイッ！」 |
| CD投げ | 「ヤッ！」 |
| 空中投げ | 「ヤッ！」 |
| 気功拳 | 「きこーけん!!」 |
| 百裂脚 | 「ヤッ！」 |
| スピニングバードキック | 「スピニングバードキック！」 |
| 天昇脚 | 「テンショウキャク!!」 |
| 旋円蹴 | 「センエンシュウ!!」 |
| 転身円艘 | 「はっ！」 |
| 気功掌 | 「はぁあぁ[illegible]」「気功掌!!」 |
| 鳳翼扇 | 「いくわよっ！」「はぁあぁあぁ」 |
| | 「ハイッ！」 |
| 覇山天昇脚 | 「覇山！」「天昇脚!!」 |

## ガイル

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「レッツバトル」 |
| 挑発 | 「カモーン」 |
| 勝利1 | 「グッジョブ(Good job)」 |
| 勝利2 | 「イージーオペレーション」 |
| 弱ダメージ | 「うっ」 |
| 強ダメージ | 「ぐおぉっ」 |
| 必殺ダメージ | 「のぉあっ」 |
| ファイナルダウン | 「ぬうぉあぁあぁあぁ！」 |
| 膝崩れダウン | 「のおぉ……(No……)」 |
| ダウン回避 | 「ふっ」 |

[illegible]系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふっ」 |
| 強攻撃 | 「ふんっ！」 |
| GC攻撃 | 「ふんっ！」 |
| AB投げ | 「てぇいやっ！」 |
| CD投げ | 「は[illegible]っ！」 |
| 空中投げ | 「てぇいやっ！」 |
| ソニックブーム | 「ソニックブーム！」 |
| サマーソルトキック | 「サマーソルト！」 |
| サマーソルトストライク | 「ゲッティ！(Get it)」 |
| | 「ワン(One)」 |
| | 「トゥウ(Two)」 |
| | 「ストラーイク！(Strike)」 |
| トータルワイプアウト | 「ふぅぅぅん」 |
| | 「ふんっ！」 |
| | 「ふっ！」 |
| サマーソルトスラッシュ | 「ス、ラァーーーッシュ!!(Slash)」 |
| ソニックハリケーン | 「レディセッ！(Ready set)」 |
| | 「シュウッ!!(Shoot)」 |

Characters キャラクター編

## ダルシム

■[redacted]出系音声■

| | |
|---|---|
| [redacted] | 「ヨガの究極奥義を見せてやろう」 |
| 挑発 | 「運命……貴様が負けるのも運命なのだよ!!」 |
| 勝利 | 「悟りを開かねば勝利は見えぬぞ……」 |
| 弱ダメージ | 「ウッ!!」 |
| 強ダメージ | 「ウグヲッ！」 |
| 投げダメージ | 「グウッ！」 |
| 必殺ダメージ | 「ウグヲッ！」 |
| ファイナルダウン | 「うわぁぁぁぁ!!」 |
| 膝崩れダウン | 「ヨ〜ガ〜」 |
| 投げ抜け | 「ムンッ！」 |
| ダウン回避 | 「ヨガッ！」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「フッ！」「フン！」 |
| 強攻撃 | 「ヘアッ！」 |
| GC攻撃 | 「ヨガッ!!」 |
| AB投げ | 「ヨガ！」「ヨガー！」 |
| CD投げ | 「フンッ！」 |
| ドリルキック | 「エアッ!!」 |
| ドリル頭突き | 「フンッ!!」 |
| ヨガファイア | 「ヨガファーイァ!!」 |
| ヨガフレイム | 「ヨガ」「フレイム！」 |
| ヨガブラスト | 「ヨガ」「ブラースト!!」 |
| ヨガテレポート | 「ヨガ！」 |
| ヨガインフェルノ | 「ヨーガ!!」「インフェルノ!!」 |
| ヨガドリルアタック | 「ヨ〜ガ!!」「ドリール」 |
| ヨガレジェンド | 「ヨ〜ガ!!」「レジェンド!!」 |

## M.バイソン

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「ドント ストップ ミー」 |
| 挑発 | 「カモン サンドバッグ」 |
| 勝利1 | 「アイ ガット ペイド」 |
| 勝利2 | 「アイ アム チャーンプ」 |
| 弱ダメージ | 「[redacted]ぅ」 |
| 強ダメージ | 「あおぅ」 |
| 投げダメージ | 「のぉぅっ」 |
| 必殺ダメージ | 「のぉぅっ」 |
| ファイナルダウン | 「ぐぅあぉぉぉぉ」 |
| 膝崩れダウン | 「ぐ[redacted]」「はぁぉぉぉ」 |
| 投げ抜け | 「しゃはっ」 |
| ダウン回避 | 「しゃはっ」 |

■[redacted]撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「しゅっ」 |
| 強攻撃 | 「うぇーあー」 |
| GC攻撃 | 「ふぅっんっ」 |
| ターンパンチ | 「ふっ」 |
| | 「ワン」 |
| | 「トゥー」 |
| | 「スリー」 |
| | 「フォー」 |
| | 「ファイブ」 |
| | 「シックス」 |
| | 「セブン」 |
| | 「エイト」 |
| | 「ナイン」 |
| | 「ファイナル」 |
| ダッシュストレート | 「ふうん」 |
| ダッシュアッパー | 「ふああ」 |
| ダッシュグランドストレート | 「ふぅんっ」 |
| ダッシュグランドアッパー | 「ふぅんっ」 |
| バッファローヘッド | 「うへへへへあっ」 |
| ワイルドスマッシュ | 「があ[redacted]あ」 |
| クレイジーバッファロー | 「うへへへへあっ」「ノーエスケイプ」 |
| ギガトンブロー | 「ふうん、ふああああ」 |
| アルティメットスマッシュ | 「アルティメット」 |

## バルログ

■[redacted]出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「クックックック」 |
| 挑発 | 「フッフッフッフ」 |
| 勝利1 | 「フッフッフッフ」 |
| 勝利2 | 「ヨーロレイヒー」 |
| 弱ダメージ | 「ヌオッ」 |
| 強ダメージ | 「ヌアアッ」 |
| 投げダメージ | 「グゥアッ」 |
| 必殺ダメージ | 「ウォアッ」 |
| ファイナルダウン | 「ウヌォァァァァァーー」 |
| 膝崩れダウン | 「ガッ」 |
| ダウン回避 | 「フッ」 |
| 投げ抜け | 「ヒャオッ」 |

■攻[redacted]音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「フッ」 |
| 強攻撃 | 「デヤッ」 |
| GC攻[redacted] | 「フンッ」 |
| AB,CD投げ | 「ヒャウ」 |
| 空中投げ | 「イーヤゥッ」 |
| バックスラッシュ | 「ヒャッ」 |
| フライングバルセロナアタック | 「ヒョーォーゥ」 |
| イズナドロップ | 「ハイーヤッ」 |
| ローリングクリスタルフラッシュ | 「イーヤアーウ」 |
| スカイハイクロー | 「ヒャウー」 |
| | 「イーヤウ」 |
| スカーレットテラー | 「ィヒャウッ！」 |
| フライングバルセロナスペシャル | 「ヒャウー」 |
| | 「フッフフフフ」 |
| | 「イーヤアーウ」 |
| ローリングイズナドロップ | 「ハッハハハハ」 |
| | 「ハイーヤッ」 |
| スカーレットミラージュ | 「バイレ」 |
| | 「ヒャウ」 |
| | 「ヒャウー」 |
| レッドインパクト | 「シャッ」 |
| | 「イーヤウッ」 |

## サガット

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「フッフッフッフッフッ」 |
| 挑発 | 「フン」 |
| 勝利1 | 「トライ アゲイン キッド」 |
| 勝利2 | 「アーッハッハッハッハッ」 |
| 弱ダメージ | 「ヌオッ」 |
| 強ダメージ | 「ヌアアッ」 |
| 投げダメージ | 「グゥアッ」 |
| 必殺ダメージ | 「ウォアッ」 |
| ファイナルダウン | 「ウヌォァァァァァーー」 |
| 膝崩れダウン | 「ガッ」 |

■攻撃[redacted]声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「フッ」 |
| 強攻撃 | 「デヤッ」 |
| GC攻撃 | 「フンッ」 |
| AB投げ | 「フン」「デヤッ」「フン」 |
| CD投げ | 「エイッ」 |
| タイガーフック | 「デヤァッ」 |
| タイガーショット<br>グランドタイガーショット | 「タイガー」 |
| タイガーアッパーカット | 「タイガーアッパーカッ」 |
| タイガークラッシュ | 「クラッシュ」 |
| タイガーキャノン<br>グランドタイガーキャノン | 「ギャァノォォン」 |
| タイガーレイド | 「タイガー」 |
| | 「レーイド」 |
| タイガージェノサイド | 「タイガー」 |
| | 「ジェノサイッ」 |

## ベガ

■[redacted]出系[redacted]

| | |
|---|---|
| 登場 | 「命が惜しくないようだな」 |
| 登場(対春麗専用) | 「愚かな……」 |
| 挑発 | 「屈服するか?」 |
| 勝利1 | 「死を、くれてやる」 |
| 勝利2 | 「敗北者には死を」 |
| 弱ダメージ | 「うおーぅ」 |
| 強ダメージ | 「ぐぅぅぅ」 |
| 投げダメージ | 「ぐはっ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぐあっく」 |
| ファイナルダウン | 「ぐぅぉあー」 |
| [redacted]れダウン | 「がっ、くぅぅぅぅ」 |
| 投げ抜け | 「甘いっ」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふんっ」 |
| 強攻撃 | 「はっ」 |
| GC攻撃 | 「きかんなっ」 |
| AB投げ | 「ねいえりゃ」 |
| CD投げ | 「ふん[redacted]」 |
| サイコクラッシャー | 「サイコクラッシャー」 |
| ダブルニープレス | 「むぅんっ」 |
| デビルリバース | 「はんっ」「むぅんっ」 |
| ヘッドプレス | 「はんっ」「むぅんっ」 |
| サマーソルトスカルダイバー | 「甘いっ」 |
| メガサイコクラッシャー | 「覚悟しろ」「サイコクラッシャー」 |
| ニープレスナイトメア | 「はっはっ」 |
| | 「むぅん」 |
| | 「むぅーん」 |
| | 「甘いっ」 |
| | 「ふんっ」 |
| ファイナルサイコクラッシャー | 「これで終わりだ」「サイコクラッシャー」 |

## [illegible]

■[redacted]出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「ヌゥゥゥゥーン!!」 |
| 挑発 | 「滅!!」 |
| 勝利1 | 「ヌゥゥゥン!!」 |
| 弱攻撃 | 「フンッ」 |
| 強攻撃 | 「エヤッ！」 |
| AB投げ | 「エヤッ！」 |
| CD投げ | 「ウリャーッ！」 |
| GC攻撃 | 「滅!!」 |
| 弱ダメージ | 「くぉ」 |
| 強ダメージ | 「ぐはっ」 |
| 投げダメージ | 「んぐっ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぬぉっ」 |
| ファイナルダウン | 「不覚……！」 |
| 膝崩れダウン | 「ぐっ……不覚……!!」 |
| 投げ抜け | 「フンッ!!」 |
| ダウン回避 | 「フンッ！」 |

■攻[redacted]音声■

| | |
|---|---|
| 天魔空刃脚 | 「ヌンッ!!」 |
| 頭蓋破殺 | 「フンッ！」 |
| 豪波動拳 | 「フンッ!!」 |
| 斬空波動拳 | 「ゴウザンクウ！」 |
| 灼熱波動拳 | 「フンッ!!」 |
| 豪昇龍拳 | 「フンッ!!」 |
| 竜巻斬空脚 | 「フンッ！」 |
| 竜巻斬空脚(空中) | 「フンッ！」 |
| 阿修羅閃空 | 「ヌンッ！」 |
| 百鬼[redacted] | 「フンッ！」 |
| 百鬼豪斬 | 「ズリャー！」 |
| 百鬼豪砕 | 「失せろ！」 |
| 百鬼豪衝 | 「ウリャー！」 |
| 百鬼豪刃 | 「ヌンッ！」 |
| 滅殺[redacted]動 | 「滅殺」 |
| | 「ヌゥゥゥーン！」 |
| 天魔豪斬空 | 「滅殺」 |
| | 「ゴウザンクウ！」 |
| 滅殺豪昇龍 | 「滅殺」 |
| | 「フンッ」「フンッ」 |
| | 「ウリャー！」 |

## ヒューゴー

■[redacted]出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「がぅぁー」 |
| 登場(ポイズン) | 「あんたの出番よ〜」 |
| 挑発 | 「カモーン」 |
| 勝利 | 「イヤー」 |
| 勝利(ポイズン) | 「ご褒美……」 |
| 弱ダメージ | 「うぁっ」 |
| 強ダメージ | 「どぉーぅ」 |
| 投げダメージ | 「どぅあ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぐぅあっ」 |
| ファイナルダウン | 「うぉーうぅー」 |
| [redacted]れダウン | 「がっ、ぐぅぉぉぉ」 |
| 投げ抜け | 「だー」 |
| ダウン回避 | 「だー」 |

■攻撃系音声■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふんっ」 |
| 強攻撃 | 「ふーん」 |
| GC攻撃 | 「ふぅぅっ」 |
| AB投げ | 「ふぅんっ」 |
| スラップ | 「いあー」 |
| ムーンサルトプレス | 「ふぐぅー」 |
| シュートダウンバックブリーカー | 「ていあー」「バックブリーカー」「どぅあー」 |
| ミートスカッシャー | 「ふうぃー」 |
| ウルトラスルー | 「ふうぃー」 |
| メガトンプレス | 「メガトン」「プレース」 |
| ハンマーマウンテン | 「ハンマー」「マウンテン」 |
| ギガスブリーカー | 「アイン」「ツヴァイ」 |
| | 「ドライ」「エンデ」 |

## タバサ

■演出系音声■

| | |
|---|---|
| 登場 | 「よろしいかしら」 |
| 挑発 | 「退屈ですね……」 |
| 勝利1 | 「当然の結果です」 |
| 勝利2 | 「もっとがんばりなさい」 |
| 弱ダメージ | 「うっ」 |
| 強ダメージ | 「はぁっ」 |
| 投げダメージ | 「ぐっ」 |
| 必殺ダメージ | 「きゃ[redacted]っ」 |
| ファイナルダウン | 「ああぁぁぁぁ」 |
| [redacted]れダウン | 「うぅぅぅぅ」 |
| 投げ抜け | 「はっ」 |
| ダウン回避 | 「はっ」 |

■[redacted]撃系音[redacted]■

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「はっ」 |
| 強攻撃 | 「はぁっ」 |
| GC攻撃 | 「悪い子ね」 |
| AB投げ | 「いでよっ」 |
| CD投げ | 「アル」(1Pカラー時)<br>「イブン」(2Pカラー時) |
| フラスコ | 「それっ」 |
| チャクラウェーブ | 「チャクラウェーブ」 |
| レヴェリーソード | 「レヴェリーソード」 |
| ジャミングゴースト | 「こいっ」 |
| ワインダーフィスト | 「カラミティーファング」 |
| トライシクルエッジ | 「いきます」 |
| メテオフォール | 「はぁぁぁ」「これでどう」 |
| | 「メテオフォール」 |

## 火引弾

**■演出系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「伝説を見せてやるぜ」 |
| 挑発 | 「おっしゃぁぁ」 |
| [illegible]利1 | 「らくしょぉぉ」 |
| 勝利2 | 「やったぜっおやじー」 |
| 弱ダメージ | 「のあっ」 |
| 強ダメージ | 「かはっ」 |
| 投げダメージ | 「ぐあっ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぶあっ」 |
| ファイナルダウン | 「まいりましたぁぁぁ」 |
| 膝崩れダウン | 「ぐ、ぐふっ」 |

**■攻[illegible]**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ふぉっ」 |
| 強攻撃 | 「せいやぁ」 |
| GC攻[illegible] | 「えぇいっ」 |
| AB投げ | 「そうりゃあ」 |
| | 「おっしゃぁ」 |
| CD投げ | 「おりゃあ」 |
| | 「どうしたどうした」 |
| 我道拳 | 「がどうけん」 |
| 晃龍拳 | 「こうりゅうけん」 |
| 断空脚 | 「ダンッ」 |
| | 「せいやぁ」 |
| 前転挑発 | 「らくしょうっ」 |
| 後転挑発 | 「いくぞオラァ」 |
| 空中挑発 | 「ひゃっほーい」 |
| しゃがみ挑発 | 「きまったぜ！」 |
| 我道翔吼拳 | 「がどう」「しょうこうけん」 |
| 究極天地我道突き | 「くらえぇぇーぃ」 |
| | 「いちげきひっさつぅぅー」 |
| | 「余裕っす」 |
| 挑発伝説 | 「いくぞオラァ」 |
| | 「おっしゃあ」 |
| | 「オラオラー」 |
| | 「なめんじゃねーぞ」 |
| | 「こっちこっち」 |
| | 「うーら、うーら」 |
| | 「ひゃほーい」 |
| | 「ちょー余裕っち」 |
| | 「きまったぜ」 |
| 晃龍烈火 | 「サイキョー流奥義」 |
| | 「こうりゅうれっか」 |
| 必勝無頼拳 | 「ひっしょぉぉ」 |
| | 「うらうらうらうら」 |
| | 「だっだっ」 |
| | 「ぶらいけぇぇぇん」 |
| 漢道 | 「とどめだぁぁーー」 |
| | 「おやじぃぃぃぃーーーー」 |

## デミトリ・マ[illegible]シモフ

**■演出系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「フッフッフッフッフッ！」 |
| 挑発 | 「レッツプレイ！」 |
| 勝利1 | 「きまったな！」 |
| 勝利2 | 「フッフッフッフッフッ！」 |
| 弱ダメージ | 「うっ！」 |
| 強ダメージ | 「ぐっ！」 |
| 投げダメージ | 「んおっ！」 |
| 必殺ダメージ | 「おわっ！」 |
| ファイナルダウン | 「んあぁぁぁー!!」 |
| 膝崩れダウン | 「んぐっ……ぁぁぁぁぁ……」 |
| 投げ抜け | 「フンッ！」 |
| ダウン回避 | 「フンッ！」 |

**[illegible]**

| | |
|---|---|
| 弱[illegible] | 「フッ！」 |
| 強攻撃 | 「フンッ！」 |
| GC攻撃 | 「フンッ！」 |
| AB投げ | 「フッ！」 |
| カオスフレア | 「ファイアー！ (Fire)」 |
| ES･カオスフレア | 「ゲッマイレイジ!! (Get My Rage)」 |
| デモンクレイドル | 「デモンクレイドル!!」 |
| バットスピン | 「いくぞ!!」 |
| ミッドナイトブリス | 「カマン ベイビー」 |
| | 「グゥオォォォ!!」 |
| | 「……お似合いだな!！」 |
| デモン･フレア | 「Go to hell!!」 |

## ロックマン ゼロ

**■演出系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「ミッション開始する！」 |
| 挑発 | 「問題ない……」 |
| | 「Fレベルだ！」 |
| 弱ダメージ | 「クッ！」 |
| 強ダメージ | 「グッ！」 |
| 投げダメージ | 「ウオッ！」 |
| 必殺ダメージ | 「ウアッ！」 |
| ファイナルダウン | 「うああぁぁ〜〜っ！」 |
| [illegible]れダウン | 「くっ……あ……ぁぁぁ[illegible]……」 |
| 投げ抜け | 「あまい……」 |
| ダウン回避 | 「無駄だ……!!」 |

**■[illegible]系音声■**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「ハッ！」 |
| 強攻撃 | 「ハァッ！」 |
| AB投げ | 「ハァッ！」 |
| GC攻撃 | 「ハァッ！」 |
| バスターショット | 「タァッ！」 |
| チャージショット | 「タァッ！」 |
| チャージ斬り | 「ハァーッ!!」 |
| トリプルロッド | 「ハァッ!!」 |
| チャージロッド | 「ハァッ！」 |
| 三段斬り | 「フッ！」 |
| | 「フッ！」 |
| | 「ハァッ！」 |
| シールドブーメラン | 「シールド！」 |
| イレギュラーハント | 「タァッ！」 |
| サイバーエルフ | 「たのむ！」 |
| スパイラルショット | 「スパイラル!!」 |
| アルティメットセイバー(弱発動) | 「いくぞ……！」 |
| アルティメットセイバー(強発動) | 「きめる!!」 |
| サイバーエルフフォース | 「ハァァァァァァッ！」 |

## 洗脳されたケン

**■演出系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「貴様が、俺の相手か……」 |
| 登場 | 「我が暗[illegible]拳、ここに極めたり……」 |
| 挑発 | 「本気で来いっ」 |
| 勝利1 | 「貴様では、俺の心を満たせない……」 |
| 勝利2 | 「力こそが、正義」 |
| 弱ダメージ | 「うあっ」 |
| 強ダメージ | 「ぐぁっ」 |
| 投げダメージ | 「うぐっ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぐうぅっ」 |
| ファイナルダウン | 「うおぁぁぁ[illegible]」 |
| [illegible]れダウン | 「ぐっ、がは[illegible]っ……」 |
| 投げ抜け | 「甘いなっ」 |
| ダウン回避 | 「はぁっ」 |

**■[illegible]系音声■**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「はっ」 |
| [illegible]攻[illegible] | 「でや[illegible]ー」 |
| GC攻[illegible] | 「無駄だっ」 |
| AB,CD投げ | 「ぬぅん」 |
| [illegible]かかと[illegible]り | 「へぁっ」 |
| くるぶしキック | 「どぅぁっ」 |
| 波動拳 | 「はどうけん」 |
| 昇龍拳 | 「しょうりゅうけん」 |
| 竜巻旋風脚 | 「たつまきせんぷうきゃく」 |
| 竜巻旋風[illegible](空中) | 「むぅんっ」 |
| 鉈落とし蹴り〜稲妻かかと割り | 「どぅぁっ」「へぁっ」 |
| 鎌払い蹴り〜稲妻かかと割り | 「どぅぁっ」「へ[illegible]っ」 |
| 大外回し蹴り〜稲妻かかと割り | 「どぅぁっ」「へぁっ」 |
| 羅刹脚 | 「にがさん」 |
| 神龍拳 | 「しんりゅうけん」 |
| 九頭龍裂破 | 「くずりゅうれっぱ」 |
| 神武滅殺 | 「でぇやぁぁぁぁ」「はぁはぁはぁ……」 |

## 真・豪鬼

**■演出系音声■**

| | |
|---|---|
| 登場 | 「ヌゥゥゥゥーン!!」 |
| 挑発 | 「滅!!」 |
| 勝利 | 「ヌゥゥゥン!!」 |
| 弱ダメージ | 「くぉ」 |
| 強ダメージ | 「ぐはっ」 |
| 投げダメージ | 「んぐっ」 |
| 必殺ダメージ | 「ぬぉっ」 |
| ファイナルダウン | 「不覚……！」 |
| 膝崩れダウン | 「ぐっ……不覚……!!」 |
| 投げ抜け | 「笑止！」 |
| ダウン回避 | 「フンッ！」 |

**■演出系音声■**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「フンッ」 |
| 強攻[illegible] | 「ヘァッ」「ウリャーッ」 |
| AB投げ | 「ヌンッ」 |
| CD投げ | 「ウリャーッ！」 |
| GC攻撃 | 「滅!!」 |
| 天魔空刃脚 | 「ヌンッ!!」 |
| 頭蓋破殺 | 「フンッ！」 |
| [illegible]動拳 | 「フンッ!!」 |
| [illegible]波動拳 | 「ゴウザンクウ！」 |
| 灼熱波動拳 | 「フンッ!!」 |
| [illegible]昇龍拳 | 「フンッ!!」 |
| 竜巻斬空脚 | 「フンッ！」 |
| 竜巻斬空脚(空中) | 「フンッ！」 |
| 阿修羅閃[illegible] | 「ヌンッ！」 |
| 滅殺豪波動 | 「滅殺」 |
| | 「ヌゥゥゥーン！」 |
| 天[illegible]斬空 | 「滅殺」 |
| | 「ゴウザンクウ！」 |
| 滅殺豪昇龍 | 「滅殺」 |
| | 「フンッ」「フンッ」 |
| | 「ウリャー！」 |
| 瞬獄殺 | 「ヌンッ！」 |
| 禊 | 「ヌゥゥゥンッ」 |
| | 「滅!!」 |

## レッドアリーマー

**■演出系[illegible]**

| | |
|---|---|
| [illegible] | 「ッシャアァァァァァーーーッ！」 |
| 挑発 | 「グルゥ……」 |
| 勝利1 | 「クックック……」 |
| 勝利2 | 「キエェェェーーーッ!!」 |
| 弱ダメージ | 「ガッ」 |
| 強ダメージ | 「グフッ」 |
| 必殺ダメージ | 「ゲフアッ」 |
| ファイナルダウン | 「ギョゴエエェェーーーッ!!」 |
| 膝崩れダウン | 「うぐぐ……」 |

**[illegible]**

| | |
|---|---|
| 弱攻撃 | 「シャッ」 |
| 強攻[illegible] | 「ギャッ！」 |
| GC攻撃 | 「ゴァッ！」 |
| AB,CD投げ | 「クックック……」 |
| ファイアーボール | 「ゴアッ！」 |
| ウッディピッグ | 「ガァッ！」 |
| ヘルハンター(地上) | 「シャアァーッ!!」 |
| ヘルハンター(空中) | 「シャアァ〜ッ!!」 |
| デーモンピラー | 「ゴアッ！」 |
| デスキャノン | 「ガァッ！」 |
| サバータイム | 「ギャーーースッ!!」 |
| | 「グワッハッ!!」 |



# WINNING MESSAGE
## 勝利メッセージ集

### リュウ
**通常**
そんな拳では、俺はゆるがない！
**通常**
まだ力を出し切ってないだろう？　立つんだ！
**通常**
俺の歩む道は、まだまだ遠い・・・
**通常**
正々堂々の勝負はいい。お互いをさらに向上させる！
**対ケン**
ケン、お[illegible]も随分修行したようだな！　苦戦したよ。
**対洗脳されたケン**
ケン・・・いったいどうしたっていうんだ！
**対アースクェイク、ヒューゴー**
体格の良さが全てでは無い！　不断の努力が勝利を呼ぶんだ
**対[illegible]、真・[illegible]**
[illegible]の拳、か・・・。だが、俺は乗り越えてみせ[illegible]！

### バル[illegible]
**通常**
美しく、強く、そして冷酷・・・それが私だ。クックック
**通常**
さぁ、答えるがいい。この世で最も美しく強い男の名は？
**通常**
私は社会に貢献しているのだ。醜い者どもを掃除してな。そうだろう？
**通常**
褒めよ！　称えよ！　我が美しさに賞賛の嵐を！
**対デミトリ**
私の美しさは永久に不滅だ！　[illegible]様の力など借りずともな！
**対ベガ**
いつまでも貴様の下で満足していると思ったか？
**対幻十郎、色、ロックマンゼロ**
ふむ。その刀身は美しい・・・たとえキサマが醜く敗れ去っていたとしても！

### [illegible]
**通常**
俺の名は火引弾！　火引弾火引弾火引弾火引弾！　わかったか！
**通常**
目の前の敵は全部ぶっ飛ばす！　それがオレのサイキョーロード！
**通常**
お前もオレの弟子にしてやろうか？　今ならオシャレな道着がついてくるぜ！
**通常**
ゼェゼェ・・・た、倒れたか・・・。せ、せっかくノって来てたのに、残念だぜ！　ガハハッ！
**対サガット**
やったぜ、親父ーっ！
**対レッドアリーマー、デミトリ**
オレ様の強さは、ついに人間を超えたってわけだ！　まさに敵なし！
**対マーズピープル**
オレはもはや地球にとどまってる器じゃないってか？　よっし、宇宙進出だ！
**対リョウ**
極限流なんてやめちまえ！　やっぱ時代は今、サイキョー流だろっ！

### ケン
**通常**
立てよ！　そんなもんじゃねぇだろ？
**通常**
あぶないあぶない。やるねぇ、アンタ。
**通常**
紙一重の差だったな。そこが才能の差なんだが。
**通常**
これが昇龍拳だ。[illegible]能してくれたかな？
**対マーズピープル、レッドアリーマー、[illegible]走庵**
こんな敵までいるなんてな。何がなんだか・・・
**対リュウ**
悪いが今回は俺の勝ちだな！
**対[illegible]、真・[illegible]**
あんたともあろう者が、油断したのかい？

### サガット
**通常**
愚かな。その[illegible]度の実力で挑んでくると[illegible]。
**通常**
弱すぎる！　この俺の体に、たとえ傷ひとつでもつけてやろうと思わぬのか！
**通常**
もう諦めたのか？　貴様はたったいま、人生の敗者へ転落したのだな。
**通常**
帝王に一矢報いたのだ。生涯の誇りとするがよかろう。
**対リュウ**
我が力と技、冴えきったり！

### デミトリ・マキシモフ
**通常**
フフフ。痛いのは最初だけだ。すぐに悦楽に変わる。
**通常**
すまないが、君たちとは生きる次元が異なるのだよ。
**通常**
キミは私を怒らせた！　それが一番のミステイクだよ。
**通常**
フッ・・・私に敗北は似合わない。
**対ダン**
私としたことが、くだらぬ戦いを・・・
**対女[illegible]キャラ**
今夜はキミの血で乾杯といこう！
**対ギース、ベガ、真・[illegible]、本気カラテ**
多少は腕に覚えがあるようだが、私とは次元が異なるのだよ！

### 春麗
**通常**
あたしのスピードについて来ようなんて考えるから・・・
**通常**
大丈夫よ。公務執行妨[illegible]は、[illegible]しといてあげるから！
**通常**
まだね・・・。こんなことでは大切なものは守れないわ。もっと・・・強くならなきゃ。
**通常**
この高揚感・・・　まだまだあたしも普通の女の子には戻れそうもないわね！
**対京**
千八百年の歴史のある古武[illegible]？　あと二千二百年ほど足りないわね。
**対ベガ**
やったわ・・・。父さん・・・これでやっと・・・。
**対チョイ、アースクェイク、幻十郎、バイソン、バルログ**
どう？　天網[illegible]にして漏らさず。決して逃げることは出来ないのよ！
**対ギース**
丁重にもてなしてあげるから安心して。ちゃんとVIP待遇の独房でね！

### ベガ
**通常**
その程度の力なら、シャドルーでは下級兵士だな。
**通常**
感謝するがいい。キサマは今、真実を知った。真実の恐怖をな。ククク。
**通常**
クズめ！　私を楽しませることすらできぬか！
**通常**
腰の引けた、生ぬるい攻撃だ。それ[illegible]どこの私が恐ろしいなら、[illegible]を巻いて逃げ出すがいい！
**対バイソン、バルログ、サガット**
反逆者には死を！　それが唯一絶対のシャドルーの掟だ！
**対マーズピープル、ロックマンゼロ**
クックック、キサマを分析すれば、シャドルーに新たな力がもたらされるだろう。

### ロックマン [illegible]
**通常**
思ったより、ダメージを受けてしまった・・・か。
**通常**
ここはいったいどこなんだ。はやく作戦に復帰しなければ・・・。シエル、最短ルートの指示を。
**通常**
たいした傷は・・・ない、か・・・。先をいそぐぞ・・・シエル。
**通常**
心配するな。殺しはしない。
**[illegible]走[illegible]、洗脳ケン**
目が覚めれば・・・　コントロールも解けているだろう。運がよければ、な。
**対京、庵、舞、[illegible]走庵、ダルシム**
人間が炎、か・・・　面白い

### ガイル
**通常**
お前じゃ、俺には勝てんよ。
**通常**
一般人が無理をするから、そういうザマになる
**通常**
動かないほうがいい。あばらが折れているはずだ
**通常**
なかなかの腕前だ。[illegible]で敵味方にはなりたくないな。
**対ベガ**
ナッシュ、見ていてくれたか？
**対ロックマンゼロ、マーズピープル**
後で軍に報告しておかなければな。
**対ヒューゴー**
残念だったな。マットもロープもないここでは、レスラーと軍人の差は歴然だ。

### 豪鬼
**通常**
うぬを倒すことなど、赤子の手を捻るより造作も無い事よ
**通常**
修羅になりそこねた戦の亡者よ、奈落に落ちて己を悔いるがいい！
**通常**
戦鬼どもの慟哭が聞こえるか・・・？
**通常**
退け！　道に踏み込む覚悟のなき者よ！
**[illegible]・豪鬼**
うぬが出る幕では無いわ！　去ねぃ！
**対ベガ**
滅殺！
**対リュウ**
殺意の波動、破ってみよ！

### 洗脳されたケン
**通常**
がはぁっ！
**通常**
もっとだ・・・　ううぅぅ。お、俺は・・・　もっと強い敵を・・・　うぁあぁあぁっ！
**通常**
俺は勝った・・・　な、なのに・・・　ううぅぅ・・・　うがぁああぁあぁぁぁッ!!
**通常**
こ・・・これが、真の強者の愉悦か・・・　ク・・・ク・・・クックック
**対リュウ**
リ、リュウ・・・　俺、俺は・・・　うう、うぁぁぁあぁっ!!
**対ケン、洗脳ケン**
こ、こいつは・・・　ううう、うぁあぁぁぁ！

### ダルシム
**通常**
己を鍛えよ。いずれ体も伸びるようになる。
**通常**
忘れるでない。これがヨーガの神秘の力だ。
**通常**
慈悲の心を学ばれよ。やがてはそれが我が身を助ける。
**通常**
精進・・・ひたすら精進されよ!!
**対ダルシム**
神の試練、これにて乗り越えたのか？
**対ギース、ゲーニッツ、バイソン、バルログ、ベガ**
悪の意思、アグニの炎で焼き尽くしてくれよう
**[illegible]家※**
どうした、拳に迷いが見えるぞ！

### ヒューゴー
**通常**
ポイズン、俺コイツ気に入った！　コイツ欲しい！
**通常(ポイズン)**
さぁ、約束通りウチのチームに入ってもらうよ！
**通常(ポイズン)**
なんだい、強そうなのは見かけだけかい。
**通常**
相手が誰だろうと手加減しねえ！　いつでも全力で叩いてやる！
**対ヒューゴー(ポイズン)**
アンタたちの親の苦労がしのばれるよ。まったく。
**対アースクェイク**
本当の強者は、俺だ！

### 真・[illegible]
**通常**
我が波動・・・万物を滅す！
**通常**
死して百鬼に加われぃ！
**通常**
亡者、黄泉路を逝けぃ！
**通常**
神魔、拳に宿りたり！

### M.バイソン
**通常**
負け犬め。とっとと失せろ！
**通常**
i am champ！
**通常**
ちっギャラリーがいねえと、イマイチ盛り上がらねえぜ！
**通常**
最後の一発、すげえ音がしたぜ？　せいぜいお大事にな。ガッハハハハハ！
**対ベガ**
お笑いだぜ。俺を飼い犬だとでも思っていたのか？
**対舞、[illegible]、色、アテナ、[illegible]、タバサ**
へへへ、いい女じゃねえか・・・
**対バイソン**
色男には違いないが、強さはイマイチだったな。

### タバサ
**通常**
フフフ、良いサンプルが採取できました。
**通常**
予想外に手強かったですね。データを修正しなければ。
**通常**
？！　今のはいったい！？　もう一度今のを・・・　何を休憩しているのです！　さぁ！
**通常**
今ので分析78%といったところですか・・・もう少し、協力願えますか？
**対ダン**
あなたに不足しているものは、パワー、スピード、技術、[illegible]力、[illegible]、耐久力、それにセンスですね
**対京、[illegible]、ケン**
その炎は自分では熱くないのですか？　フム、奥が深いのですね・・・
**対レッドアリーマー**
大変いいサンプルが手に入りました　さっそく帰ってアレやコレやしないと！

### レッドアリー[illegible]
**通常**
ゴギャゴ(ギャハハ、貴様にはその姿こそが相応しい！)
**通常**
ギギャ(うめぇ！　やっぱ肉はフレッシュなヤツに限るぜ！)
**通常**
ギギギャッ！（気の利いた姿になったじゃないか）
**通常**
グルルルルル(生贄だ！)

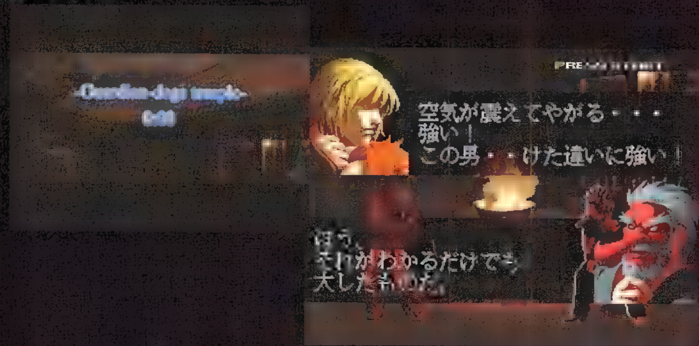
キャラクター編

# Mr. KARATE

## 本気になったMr.カラテ

あのMr.カラテがついに本気を出した！　懐かしささえ覚える強烈な技の数々に圧倒されていると、あっという間にK.O.されてしまうことは必至。『龍虎の拳』時代にMr.カラテが放った伝説の勝ち台詞、「覇王翔吼拳を会得せん限り、お前がわしに勝つことなどできぬわ」を吐かれてしまうぞ。






## これぞ本気のMr.カラテ

ノーマルMr.カラテと比べると、ほぼすべての技が強化されている本気のMr.カラテ。特に、もともとは超必殺技だった極限虎咆や、EXCEEDだった超覇王至高拳が通常の必殺技になっている。威力は若干下がっているものの、連発してくるので厄介極まりないぞ。また、新たにガード不能打撃である鬼神撃や、パワーゲージをためつつ飛び道具を消す気合溜めを会得。そしてEXCEEDは、『龍虎の拳』を思わせる超龍虎乱舞を使ってくる。この技はガード不能で、突進スピードも速いため、避けるのは至難の業だ。



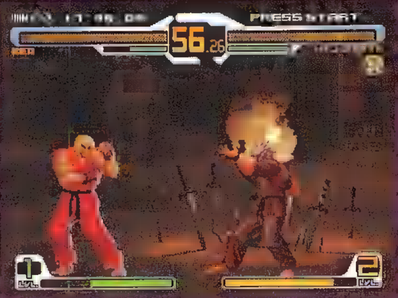



# 必殺技ピックアップ紹介

強化された必殺技は見た目にも美しく、性能も非常に強力。近距離限定で繰り出してくる鬼神撃はガード不能打撃になっているぞ。

## 虎煌拳（こおうけん）

掌を突き出し、見えない気を放って攻撃する。KOF2002での虎煌拳のモーションとなっているが、こちらのそれは、弱で約画面半分、強は約1画面のリーチがある。モーションが分かりにくいので避けにくく、スキも無いに等しい。不用意に飛び込んでも極限虎咆で落とされてしまうぞ。連発されると非常に厄介な技だといえるだろう。





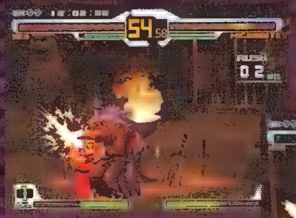
## 気力溜め（きりょくため）

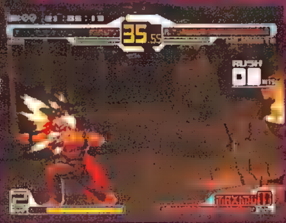


気合をためることで、パワーゲージを上昇させる技。MAX発動状態になると猛烈な連続技を狙ってくるので、その前になんとか阻止したいところ。ただし、気力をためている間は飛び道具をかき消す効力があるので、打撃技で攻撃しよう。

## 鬼神撃（きじんげき）

気合のこもった三段突きをかます。「龍虎の拳2」でタクマが使ってきた技。どうやら至近距離でしか出せない代わりに、初段がガード不能になっている。香澄の竜巻槍打のようなものだ。ガードを固めて待っていると、接近からこの技でガードを崩してくる。じっとしているとくらってしまうぞ。





## 飛燕疾風脚（ひえんしっぷうきゃく）

低空で飛びつつ蹴りで突進する技。弱は1ヒット、強は2ヒットで、強の後は暫烈拳や虎咆、極限虎咆による追撃を決めてくる。

技の性質はノーマルとほとんど変わらないので、最後の攻撃をガードできればGCフロントステップからの反撃を決められるぞ。反撃を狙うならココだ！



## 極限虎咆（きょくげんこほう）

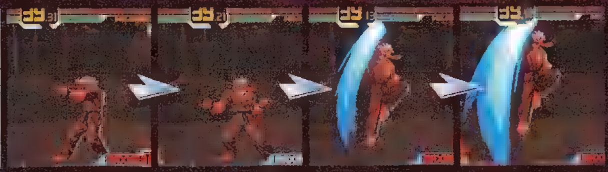


青い閃光を描きつつ上昇する虎咆。ノーマルMr.カラテの超必殺技だった技で、その威力は折り紙つき。MAX発動後は[極限虎咆→どこキャン→虎咆]×αという連続技を多用してくるぞ。これを決められると体力を大幅に奪われてしまうので、MAX発動後の接近戦は特に注意したい。

必殺技 覇王至高拳



必殺技 極限虎咆



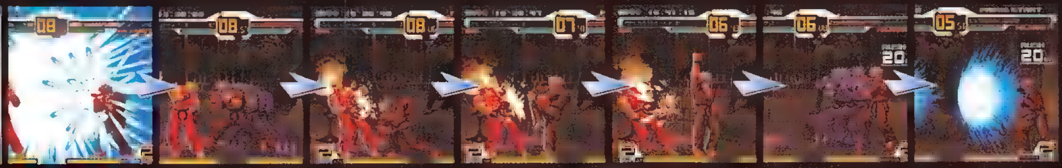
必殺技 超覇王至高拳



必殺技 気力溜め



EXCEED 超龍虎乱舞



# SHIN-GOUKI 真・豪鬼



殺意の波動に目覚めし鬼の究極形態、真・豪鬼。すべての技が強化されていて、斬空波動拳は当然のように2発放たれる上、ノーマル豪鬼の超必殺技を惜しげもなく連発してくる。さらに、瞬獄殺は完全なガード不能技になっているなど、歴戦の勇士でも苦戦することは免れないだろう。









## 真の鬼現る!

ほとんどの必殺技が、ノーマル豪鬼より強化されている真・豪鬼。さまざまな部分が強化されていて、豪波動拳は弾が滅殺豪波動並に大きくなり、阿修羅閃空は終わり際のスキが完全に無くなっている。また、ノーマル豪鬼の超必殺技だった技に至っては、弱化はするもののパワーゲージの消費は無く、何回でも使ってくる。

中でも滅殺豪波動は弾速が異常に速くなっているので、ノーマル豪鬼と同じような感覚でいると痛い目を見るぞ。そして最も厄介なのが、完全なガード不能技となった瞬獄殺。起き上がりに重ねられたり、通常技キャンセルから出されると、回避はとても困難だ。







登場



勝利



必殺技 豪波動拳



必殺技 斬空波動拳




必殺技 豪昇龍拳



必殺技 天魔空刃脚



# 必殺技ピックアップ紹介

強力な必殺技が目白押しの真・豪鬼。特に、飛び道具関係の強化が目立っている。



## 斬空波動拳(ざんくうはどうけん)





空中で巨大な波動拳を斜め下に2発放つという、おなじみの技。ほとんどの場合、この技から攻め込んでくる。弾が大きく、動作中に横から攻撃を加えるのが困難で、かなりつぶしにくい。おとなしくガードして、GCフロントステップから反撃するのが賢いだろう。

## 滅殺豪昇龍(めっさつごうしょうりゅう)



昇龍拳を3回連続で繰り出す必殺技。性能はノーマル豪鬼のそれとほとんど変わらないものの、こちらはパワーゲージを消費しない。つまり、ただの必殺技として繰り出してくるのだ。接近戦では高確率で連続技に組み込んでくるので注意が必要。

## 瞬獄殺(しゅんごくさつ)



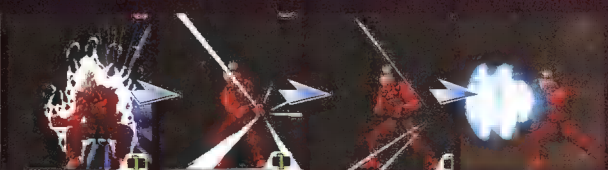
豪鬼ならではの必殺技、瞬獄殺。真・豪鬼の瞬獄殺は移動投げではなく、ガード不能技扱いになっているので、こちらがガード硬直であろうとなんだろうと、問答無用でつかまれてしまう。ノーマルのものと比べてダメージが小さい代わりに、超必殺技扱いなので何度も狙ってくる。この技で倒されるとおなじみ「天」フィニッシュとなるぞ。

## 禊(みそぎ)



真・豪鬼のEXCEEDである禊。この技は「CAPCOM VS. SNK 2」の狭豪鬼が使っていたもので、暗転後一瞬にして天空に跳び上がり、プレイヤーキャラクターの真上に出現、落ちながら強烈な手刀を浴びせてくる。ガード不能で、ダメージがとにかく大きい。落ちてくるまでにはほんの少し時間があるので、その間に左右のどちらかに逃げよう。

必殺技 滅殺豪波動



必殺技 滅殺豪昇龍



超必殺技 瞬獄殺



EXCEED 禊

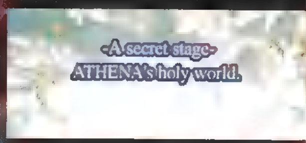


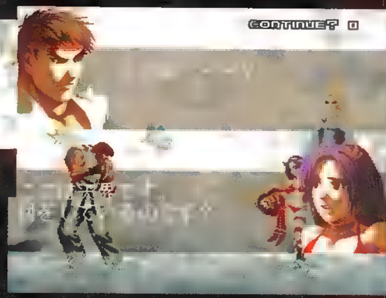


アテナ

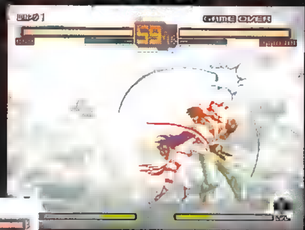
# ATHENA

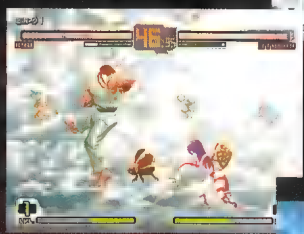
SNKファンにはおなじみのアテナが、伝説のアクションゲームである初代「アテナ」のいで立ちで登場！　天国の入り口で君を待っているぞ。必殺技の元ネタには初代「アテナ」のものも。また、アテナに負けるとキャラごとに違った姿へと変身させられてしまうぞ。




## 禁断の聖地へようこそ♪






私はアテナ。
天界を護りし者。

禁断の聖地である、天国の入り口で待つアテナ。派手な演出の必殺技を連発するのが基本戦法のようだ。必殺技は、ファミコン版にて5面のボスを倒すために必要だった弓矢を使った攻撃である「BOW OF JUDGEMENT」や、3面での人魚化を活かした攻撃である「ポセイドン・レイジ」など、初代アテナのネタが盛りだくさんとなっている。必殺技自体はどれも強力だが、CPUにありがちな超反応が少ないため、ほかの隠しキャラたちと比べてそれほど強くなく、倒すための苦労は少ない。ぜひとも一度闘ってみよう。

登場



挑発



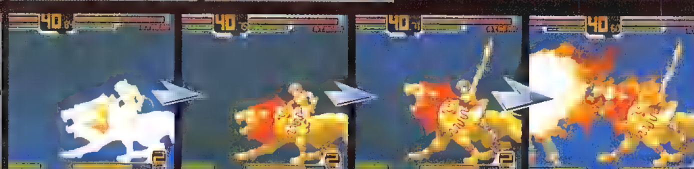
勝利①



勝利②



必殺技 ヘブンズ・ゲイト



必殺技 ミルク・クラウン

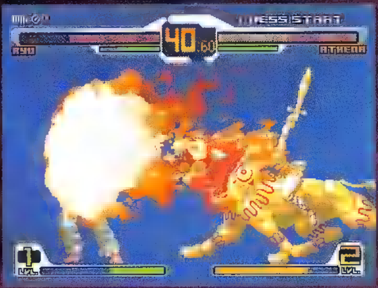


# 必殺技ピックアップ紹介

必殺技は変身したり、巨大なインコや獅子を召還したりと、とにかく派手なものばかり。性質を覚えてしっかり対処していきたい。

## ヘブンズ・ゲイト

巨大な獅子を召還し、火の玉を2発吐かせる。攻撃判定が巨大なのでジャンプなどによる回避はできない。懐に潜り込むことはできるが、アテナの持つ剣にも攻撃判定が存在するぞ。スキは大きいようなので、最後の1発に対してRCフロントステップを使えば画面端〜端と離れていてもジャンプから反撃が間に合うぞ。





## ミルク・クラウン

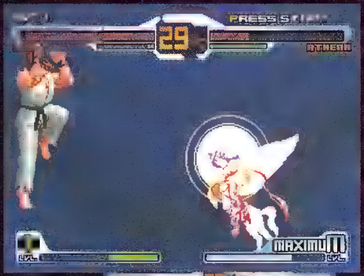
巨大なインコを召還しつつ、アテナはペガサスの羽を使って空中に飛び上がり、インコが口ばしで地震を起こした後に、アテナが空から降り立ってモーニングスターで攻撃する技。最初の地震は下段攻撃なので、しゃがみガードする必要があり、次に来るアテナの降下攻撃は中段攻撃なので立ちガードする必要がある。アテナの降下攻撃を立ちガードした後は反撃が決まるので覚えておこう。また、最初の地震はジャンプで回避することができるぞ。ちなみにこのインコの名前はレイという。覚えておこう。





## ペガサス☆ファンタジー

巨大なペガサスを出現させて跨り、突進して攻撃するEXCEED。くらってしまうとかなりの大ダメージを負ってしまうので、アテナの体力を赤い状態まで減らした後は常に気を付けておきたい。特に、こちらの跳び込みに合わせてくることが多いので、不用意な跳び込みは厳禁。幸い、ガードは可能だ。





必殺技 BOW OF JUDGEMENT



必殺技 ポセイドン・レイジ



必殺技



EXCEED ペガサス☆ファンタジー





# RED ARREMER
レッドアリーマー

カプコン不朽の名作、「魔界村」から登場のレッドアリーマーが地獄で戦士たちの挑戦を待っている！　ウッディピッグやゾンビといったキャラを従え、おなじみ空中からの急降下攻撃で攻めてくるその姿は、まさに「魔界村」のレッドアリーマーそのもの。ぜひとも出現させ、闘ってみてほしい。









## 魔界の番人降臨

魔界の番人、レッドアリーマーは真紅の肉体を持つ魔物だ。基本的に、魔界村の住人であるゾンビやウッディピッグ、プチデビルを召還し、こちらにけしかけて攻撃してくる。彼らは飛び道具扱いとなっていて、全員同時に出現されると思うように身動きが取れなくなってしまう。この状況でガード不能技である「ヘルハンター」を繰り出されると回避は非常に困難だ。また、「魔界村外伝」での攻撃方法である炎の弾もどんどん放ってくるぞ。



ゴギャゴ
（ギャハハ、貴様には
その姿こそが相応しい！）




登場



挑発



勝利



必殺技 ファイアーボール(地・空)






必殺技 ゾンビ



必殺技 ウッディピッグ




必殺技 プチデビル



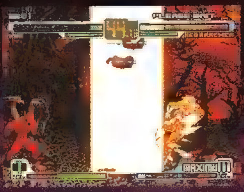
# 必殺技ピックアップ紹介

今作において、一番のイロモノキャラとなっているレッドアリーマー。
そのイロモノっぷりを発揮した必殺技の一部をピックアップして紹介。

## ウッディピッグ

槍を持つ幽霊を2体召還する。上空を往復する軌道なため、こちらのジャンプを妨害される。ヒューゴーなど、身体が大きいキャラはただ立っているだけでも当たってしまうのでかなり厄介だ。こいつらが居ると、ガード不能技であるヘルハンターが回避しにくくなるので、わざとくらってでも消しておくのが得策かもしれない。出典作である『魔界村』とは違い、槍を落としてくることは無いぞ。








## ヘルハンター（地上・空中）

『魔界村』をほうふつとさせる必殺技。背中に生えた翼を活かしての突進攻撃を仕掛けてくるぞ。地上版は、一瞬止まった後真横に突進し、空中版は、斜めに降下してくる。どちらもガード不能なので、直接つぶすか素直にジャンプで回避するしか道は無い。ほかの必殺技との連係次第では、かなり厄介な技になるだろう。



## サパータイム



画面端上方に張り付いた後、中央目指して蹴りを放つＥＸＣＥＥＤ。ガード不能で、くらってしまうとプレイヤーキャラクターをつかんでふわふわと上昇、噛み付き攻撃の後、地面にたたき付けてくる。当然、非常にダメージが大きいので注意したいが、ヘルハンターと同じく、ウッディピッグやプチデビルとの連係で技を出された場合、回避するのはかなり難しいだろう。

## デーモンピラー



空中から斜め下に火の玉を吐き、地面から炎の柱を出現させて攻撃する技。炎の柱をガードしてしまうと、かなりの体力を削られてしまう。しかも、技を出されたとき、空中版のファイヤーボールと見分けがつかないので、気を付けよう。空中に浮いている間は連発してくることもあるので、しっかり見分けよう。

ただ、吐き出した火の玉には攻撃判定が無いので、レッドアリーマーの懐に潜り込めば回避できる。

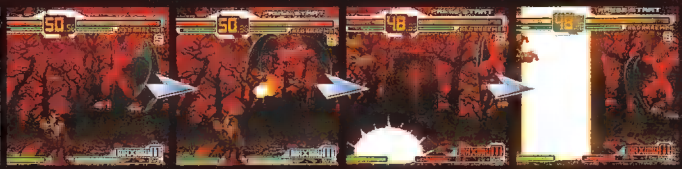
必殺技 ヘルハンター（地上）



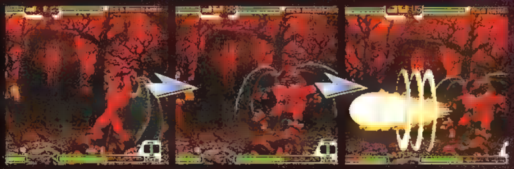
必殺技 ヘルハンター（空中）



必殺技 デーモンピラー



必殺技 デスキャノン



EXCEED サパータイム

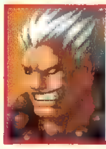


最後の最後で詰まらないために

# 対CPU攻略

Text: MVP

CPU戦のラストに控える三人＋1匹のボスキャラたちは、普通に闘っても勝ち目の薄い、かなりの強敵。キャラごとのエンディングを見るために、下の攻略法を参考にして、ぜひ打ち倒してほしい。



## VS. 真・豪鬼

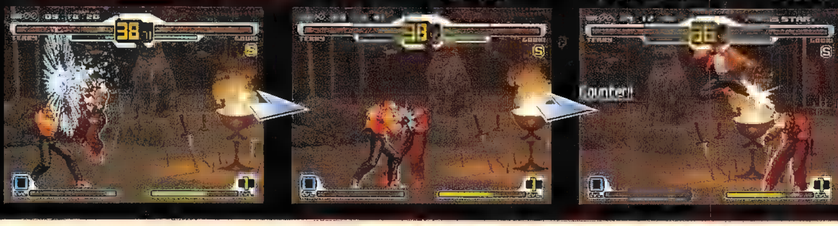
2発同時に出る斬空波動拳と、超反応で出される豪昇龍拳のおかげで、接近することが困難な真・豪鬼。しかしこの真・豪鬼も、パターンにはめれば楽に倒せる。

まずは、やや遠めの間合いでガードを固めて待つ。遠めだと真・豪鬼は斬空波動拳を撃ちつつ跳び込んできやすい。これをガードしてGCフロントステップで接近し、通常投げを狙おう（コマンド投げでも可）。打撃では豪昇■拳にやられるので必ず投げにすること。

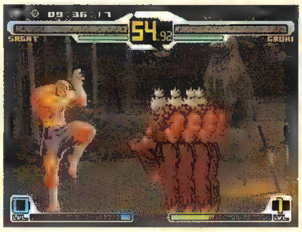
投げでダウンを奪ったら起き攻め。ここでは真・豪鬼が起き上がる直前に後方ジャンプをしつつ、下方向に強いジャンプ攻撃をすぐに出そう。これで豪昇龍拳を誘いつつ、カウンターヒットを取れる（相打ちでもダメージ勝ち）。後方ジャンプからカウンターヒットを取った後は間合いが離れるので、前述のパターンへ。

このパターンの注意点は、画面端でダウンさせると起き上がりに豪昇■拳を出す確率が低いところ。これには投げの種類を使い分けて対処しよう。また、GCフロントステップ用のパワーゲージが無くなったら、一度間合いを離して、必殺技を空振りしてためるといい。

**対 真・豪鬼 ループパターン**




斬空波動拳をガードした後にGCフロントステップをして、投げを狙っていこう。その後、真・豪鬼の起き上がりに後方ジャンプから下方向に強い空中攻撃を少し早めに出していく。これの繰り返しだ。



スキがありそうな技にヘタに手を出すと、豪昇龍拳にやられる。阿修羅閃空などはその典型例。素直に見過ごしてチャンスを待つのが正解だろう。



パワーゲージが無くなったら、強引に必殺技を出してためること。EXCEED以外の技は、くらってもあまり痛くないので気にしないように。



## VS. レッドアリーマー

大量の飛び道具とガード不能の突進技であるヘルハンターにより、接近する糸口を見い出せずにやられてしまうことが多いレッドアリーマー。特に、画面内に長時間停滞するウッディピッグは、こちらの攻撃の邪魔をされやすいので厄介だ。

しかし、一度画面端へ追い込んで近距離で必殺技をガードさせることに成功すれば、勝機が見える。あまり反撃されないため、本来ならスキが目立つ飛び道具や上昇系必殺技、突進系必殺技をひたすらガードさせられるのだ。リュウの波動拳や弱昇龍拳、アースクェイクの弱ファットチェーンソーなどがその例。かなりスキが大きめでも間髪入れずに出していけば、ケズりダメージ＋ガードクラッシュで勝つことができるぞ。

ではどうやって画面端へ持っていくか？　まずはスタート直後に前方大ジャンプ攻撃を仕掛けてみよう。デーモンピラーなどを出そうとして空中に浮くことが結構あるので、これを撃墜しつつ再度跳び込みから技をガードさせていけば、すぐに画面端へ持っていける。

開幕で失敗した場合は、ガードを固めてヘルハンターを待つ。前兆を見たらジャンプでかわし、そのまま攻撃して端へ持っていこう。もしも各種飛び道具をガードしているときにヘルハンターがきたら、ダメもとで飛び道具にGCフロントステップを使って避けたい。



画面端で必殺技を連発すれば楽勝！　先行入力＋ボタン押しっぱなしを使って間断無く繰り出せば、割り込まれないぞ。ガードクラッシュしたら連続技を決めていこう。



ヘルハンターを出されたら、ジャンプで回避しつつ攻撃する。レッドアリーマーの背後に画面端が見えていれば、反撃しつつケズりパターンに持ち込めるので覚えておこう。

### CPU登場キャラクターについて

- 第1戦
- 第2戦
- 第3戦
- 第4戦（ストッパー戦）
- 第5戦
- 第6戦
- 第7戦（中ボス戦）
- 第8戦（大ボス戦）
- 第9戦（隠しボス戦）

CPU戦は左の図のような流れで進んでいく。第1、第2、第3、第5、第6戦に現れるキャラは、次ページの出現テーブルの中からランダムで決定。そのほかのストッパー戦、中ボス戦、大ボス戦、隠しボス戦は、右の条件に従ってキャラが選出されるようになっている。

### ストッパーキャラクター選出条件

| | |
|---|---|
| ●第3戦クリアまで負けラウンドが無い<br>●タイムアップ勝利無し<br>●EXCEEDでK.O.3回（ケズりでも可） | マーズピープル<br>or<br>ロックマン ゼロ<br>（ランダムで決定） |
| ●第3戦クリアまで負けラウンドが無い<br>●タイムアップ勝利無し<br>●EXCEEDでK.O.1回（ケズりでも可） | ギース<br>or<br>デミトリ<br>（ランダムで決定） |
| ●上記の条件を満たしていない場合 | ゲーニッツ or ダン<br>（ランダムで決定） |

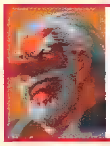
### 隠しボス（第9戦）出現条件

| | |
|---|---|
| ●第7戦クリアまで負けラウンドが無い<br>●第7戦クリアまでに必殺技で<br>K.O.5回（ケズりでも可）以上 | 第9戦で<br>レッドアリーマー<br>出現 |
| ●第7戦クリアまで負けラウンドが無い<br>●第7戦クリアまでに<br>ケズりによるK.O.が無い | 第9戦で<br>アテナ出現 |
| ●上記の条件を満たしていない場合 | 第8戦で終了 |

※レッドアリーマーとアテナの出現条件がかぶった場合は、アテナ優先。

### 中ボス・大ボスキャラクター選出条件

| | 第6戦のCPUキャラがSNKキャラだった場合 | 第6戦のCPUキャラがCAPCOMキャラだった場合 |
|---|---|---|
| 中ボス | 洗脳されたケン | ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ |
| 大ボス | 真・豪鬼 | 本気になったMr.カラテ |



# VS. 本気になった Mr.カラテ

半端じゃない強さの本気カラテに対しては、五つのパターン（下の①～⑤）を駆使してダウンを奪い、起き攻めをループさせてダメージを与えていく。

**①：極限虎咆をガードして反撃**
**②：画面端を背負って転ばされ、起き上がりに反撃**
**③：飛び道具で跳び込みを誘い、着地後に攻撃**
**④：超覇王至高拳にGCフロントステップをして反撃**
**⑤：少し離れた間合いで弱攻撃などを空振りして、虎咆を誘って反撃**

①の極限虎咆は、強飛燕疾風脚の後に出すことが多い。弱飛燕疾風脚の後は鬼神撃が多いが、これは②のパターンにつながるので素直にくらってもOK。

②は、鬼神撃などをくらってダウンした後に、しゃがみDをこちらの起き上がる前に空振りすることが多いのを利用したパターン。自分が起き上がった後に発生の早い技を出せば反撃になるという寸法だ。

③は上のカコミでも紹介しているが、跳び込んできた後の必殺技に打撃を合わせるというもの。ただし、大ジャンプで跳び込まれるとC攻撃をガードしてしまうことが多く、続く必殺技に打撃を合わせにくい。

④は中間距離で超覇王至高拳を使われたときに有効。2発目にGCフロントステップをして反撃しよう。

⑤は下記の起き攻めパターンと同じ。普段の立ち回りで虎咆を空振りすることもあるので、狙ってみよう。

これらの方法でダウンを奪ったら、下のカコミで紹介している起き攻めパターンへ持ち込む。本気カラテは起き上がりに弱虎咆と極限虎咆のどちらかを出してきやすく、それぞれ対処のタイミングが違うが、意識を集中していれば何とかなるレベルだ。

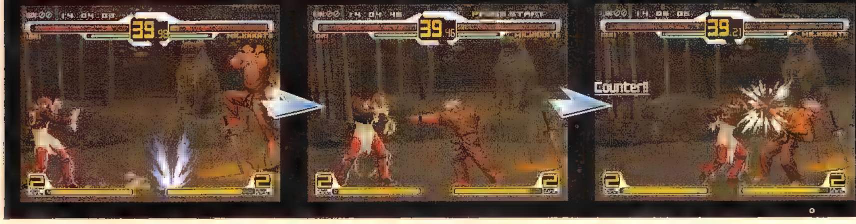




ちなみに、ダルシムは強ヨガファイア連打、ガイルは弱ソニックブーム→強サマーソルトキックだけで楽に倒せる。

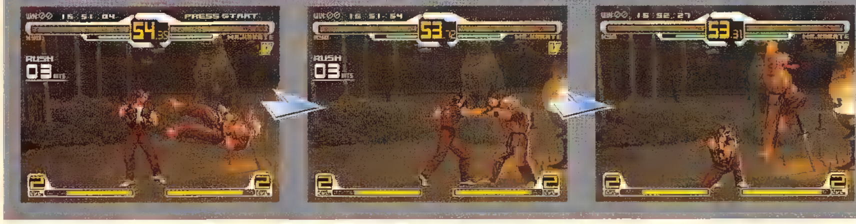
**パターン③　跳び込みを誘い、着地後に攻撃**

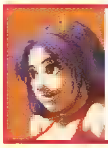
画面内の端一歩辺りで飛び道具を撃つと、そのうち本気カラテが跳び込んできてC攻撃→必殺技と、空振りでも出してくる。よって、必殺技に打撃を合わせれば当てることが可能だ。




**対 本気カラテ　起き攻めパターン**

本気カラテをダウンさせたら、1キャラ分程度離した間合いで起き上がりにスキの小さい攻撃を空振りさせよう。これで虎咆を誘って再度ダウンを奪い、ループさせるのだ。





# VS. アテナ

ヘブンズ・ゲイトなどでケズられたり、跳び込みを通常技やポセイドン・レイジで返されたりするが、ほかのボスに比べたら普通に闘っても勝てるレベル。しかし、もっと確実に勝つなら通常投げの出番だ。

具体的には、スタート直後からズンズン前に歩き、間合いに入ったと思ったら通常投げを決めていくだけ。アテナの起き上がりにも密着して、前に歩きながら通常投げをどんどん入力しよう。投げ失敗ポーズがいくら出ても、気にせずに決めるのがポイントだ。

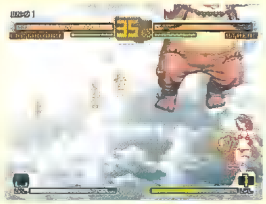
アテナは起き上がりにミルク・クラウンやend of the TRIP of NIGHTを出すことがあるが、ミルク・クラウンは攻撃前に投げることができ、end of the TRIP of NIGHTはアテナに密着していれば大抵のキャラが当たらない。たまにアテナに投げられるが、その後再び通常投げだけを狙えば99%負けないだろう。

ただし、大型のキャラはend of the TRIP of NIGHTをくらってしまう。そこで、大型のキャラはアテナの起き上がりに垂直ジャンプをして、着地でいきなり投げていこう。これでうまくはまるはずだ。

なお、よく使ってくるミルク・クラウンは、密着でない場合はしっかりガードすること。初段（鳥の神が地面をつつく）が下段で、アテナの攻撃は中段になっている。中段までガードしてから歩いて投げを狙おう。



対アテナ戦は、とにかくいったん通常投げを決めて、その後もひたすら歩いて投げるだけ。コマンド投げは決めにくいので、通常投げだけを狙っていった方がいいだろう。



アテナの起き上がりを攻めるときに、体が大きいキャラは垂直ジャンプから通常投げを繰り返そう。空ジャンプしないと、end of the TRIP of NIGHTに引っ掛かってしまうぞ。

**第1、第2、第3、第5、第6戦のCPUキャラクター出現テーブル**

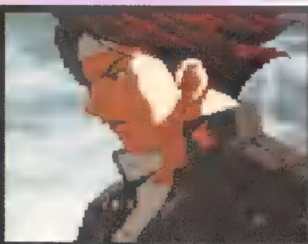
| | テーブル1 | テーブル2 | テーブル3 | テーブル4 | テーブル5 | テーブル6 | テーブル7 | テーブル8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1戦 | キム | バルログ | 色 | ガイル | タバサ | 春麗 | Mr.カラテ | チョイ |
| 第2戦 | ダルシム | アースクェイク | バイソン | 幻十郎 | サガット | 香澄 | ヒューゴー | 舞 |
| 第3戦 | 舞 | 春麗 | 香澄 | タバサ | Mr. カラテ | ヒューゴー | 色 | バルログ |
| 第5戦 | ベガ | チョイ | サガット | キム | 春麗 | Mr.カラテ | ダルシム | 幻十郎 |
| 第6戦 | 京 | リュウ | 庵 | ケン | リョウ | ガイル | テリー | 豪鬼 |

| | テーブル9 | テーブル10 | テーブル11 | テーブル12 | テーブル13 | テーブル14 | テーブル15 | テーブル16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第1戦 | 香澄 | アースクェイク | ダルシム | 庵 | リュウ | テリー | 京 | バイソン |
| 第2戦 | 春麗 | バルログ | ヒューゴー | ガイル | バイソン | チョイ | ケン | バルログ |
| 第3戦 | 色 | 豪鬼 | 京 | ベガ | キム | アースクェイク | リョウ | サガット |
| 第5戦 | タバサ | ケン | バイソン | キム | サガット | 幻十郎 | リュウ | ベガ |
| 第6戦 | 舞 | リュウ | 庵 | ケン | リョウ | ガイル | テリー | 豪鬼 |

# ENDING エンディング集

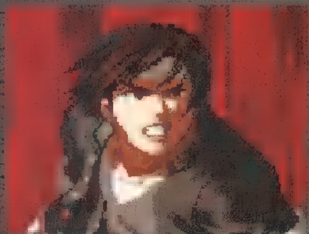
## 今を生きる世界への帰還

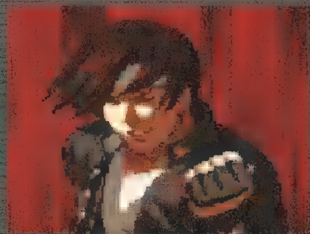
### 草薙 京


[illegible]


「(?)」


[illegible]

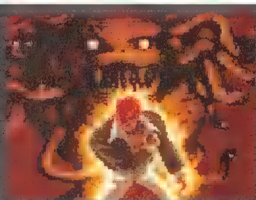

「異界の瘴気に当てられたか――」


[illegible]

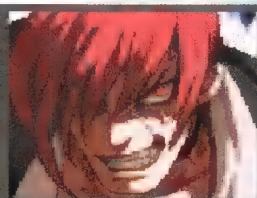

[illegible]

### 八神 庵

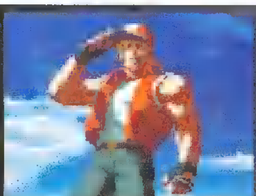

「くっ……俺が……この血のざわめきは……」


[illegible]


[illegible]

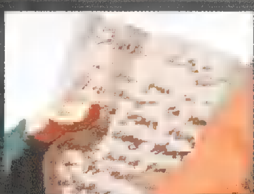

[illegible]

### テリー・ボガード


「さてと、[illegible]かな……」
「ブッブ〜」


男「お〜〜い」
「!」


男「[illegible]ボガードだろ? あんたに[illegible]」

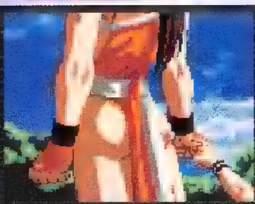

<テリーへ>
[illegible]
男「[illegible]ら、[illegible]やるよ」

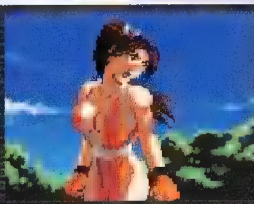

「[illegible]たいだな……」

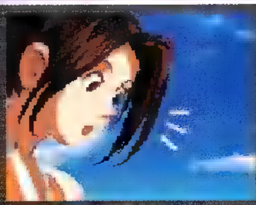
長い闘いを越え、ラスボスを倒してたどりつく元いる世界。それぞれの「今」に戻った気持ちは、キャラクターによってさまざまのようだ。その全エンディングを紹介。

## 不知火舞


「全くもう……アンディの奴、一体どこへ行ったんだか……」


?「…あ、あの…」


「……っさいわね！ 私は今 機嫌が悪い……」

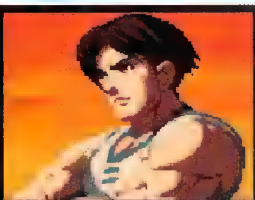

「[illegible]」


北斗丸「お、おいら北斗丸[illegible]ちゃんを迎えに行ってこいって言[illegible]……」


「な～んでアンディが自分で来ないで、アンタみたいな子[illegible]来[illegible]」
[illegible]


「アンディ！ 帰ったらタダじゃおかないわよ～ッ!!」
北斗丸「……」

## キム


「……まだまだ 世の中には人知を超えた巨大な悪がはびこっている……」
「[illegible]」


「もっともっと修行して、悪を根絶せねば……」

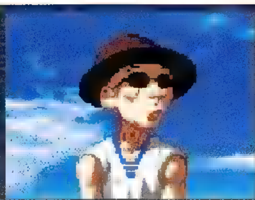

[illegible]
「あ[illegible]過ぎや[illegible]」


「[illegible]巨大な悪[illegible]」
チャン「やっぱり……」
チョイ「[illegible]ね～」

## チョイ・ボンゲ


「……」


「[illegible]」
「チョーイ」


「?」


「[illegible]だんな!!」
[illegible]


[illegible]でさみしかったよ～」
「[illegible]一緒[illegible]」

## リョウ・サカザキ


ロバート「リョウ！ 今度の武者修行は連戦連勝やったんでな!!」
「へへっまあな」
ユリ「すごいッチー」
ロバート「[illegible] ではリョウの連勝と無事[illegible]して……」


ロバート「[illegible]」
ユリ「[illegible]」
「[illegible]はっはっは!!」





Characters キャラクター編

## 藤堂 香澄


「よ〜し、藤堂[illegible]の[illegible]
「[illegible]と──」


「[illegible]を[illegible]つけ[illegible]は[illegible]」


「うぉー[illegible]」










藤[illegible]自 香澄[illegible]
[illegible]

## Mr.カラテ

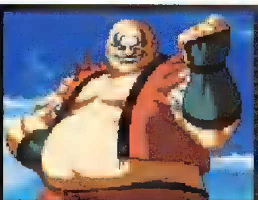

ロバート「師匠! こんどの武者修行も連戦連勝やったらしいですな!」
「[illegible]」
ユリ「[illegible]」


ロバート「[illegible]」
ユリ「[illegible]」
「[illegible]」





## アースクェイク


「グヒ! [illegible]野郎[illegible]」

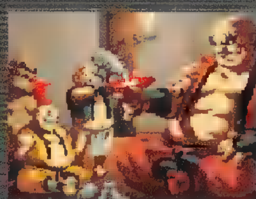

「[illegible]」
「[illegible]」


「うぉ〜[illegible]」

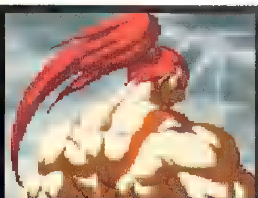

「[illegible]な[illegible]」


「[illegible]」

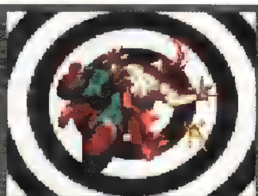

「[illegible]」

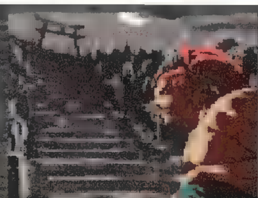

[illegible]
グ[illegible]

## 牙神 幻十郎


「いつの世なりとも、強者は我、唯一人!!」


「……ムウ……地震……か?」

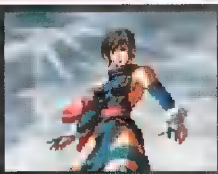

「[illegible]」


「[illegible]」


「くだらん時を過ごしたようだな……」

## 色

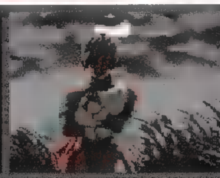

「……」


「!?」

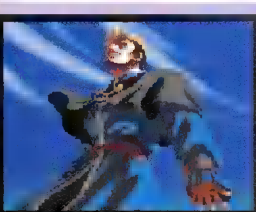

「あぁ――――」


「……ここは……」
「そう……帰ってきたのね……」
[illegible]


「……!!」


「……よしよし……さあ……行きましょう
……あの男のもとへ……」

## ゲーニッツ


「……人外のものたち……いずれ彼らも私の
計画の妨げとなるかもしれませんね……」
「ああ……風が吹いてきました……」


?「ゲーニッツ!!」
「……あなたは……」


「……ふっ、あなたも相当にしつこい人ですね
……」

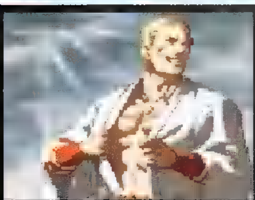

[illegible]
とは……[illegible]
[illegible]
います……」


ちづる「……永遠に!!」


愚かな人[illegible]
[illegible]
[illegible]


「あの世へ!!」

## ギース・ハワード

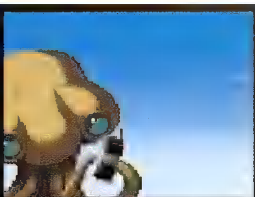

「フン、異次元[illegible]、この[illegible]様にかかれ
[illegible]は[illegible]
?「[illegible]様!」

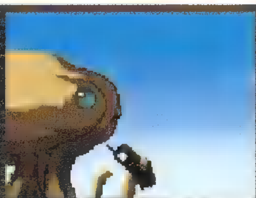

ビリー「お迎えにあがりました」
「フッ、ビリーか……ご苦労」

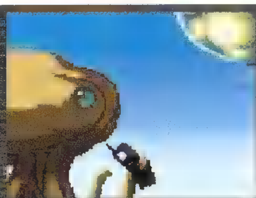

「……だが、帰る前に一つ、やらねばならんことが
ある……」
ビリー・リッパー・ホッパー「えっ……?」
「ふっふっふ……ゆくぞ。目指すはタイランドだ」

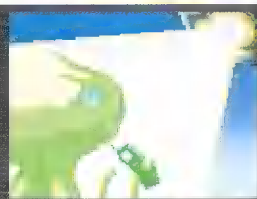

[illegible]も我がも
の[illegible]
ある……。
「ククク……[illegible]日は近い……!!」

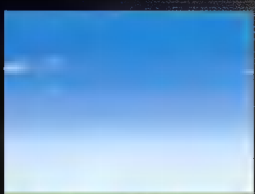
## マーズピープル


<…ピピピ…>
<チキュウ、シンコウサクセン、ダイイチダン
カイ、シュウリョウ…シュウリョウ、モトム…>
<…ピピピ…>
「リョウカイ」

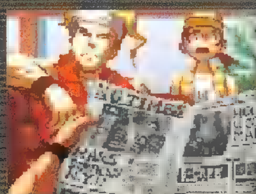

[illegible]








「キャー、キャー」
「うわーっ」


"火星人、ニューヨークに来襲!"
[illegible]
[illegible]だぜ!!」
[illegible]


[illegible]

Characters キャラクター編

## ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ



[illegible]「一もしたら、あいつ「俺はあのとき、二日酔いでうまく回れなかったから負けたんだよ!!」とぬかしやがった」
ヘビィ・D「へっ、何だそりゃ」



[illegible]「あ……」
[illegible]



ラッキー「[illegible]」





ラッキー「ヘビィ・D[illegible]」



ラッキー「[illegible]」
ヘビィ・D「[illegible]」
ラッキー「[illegible]」

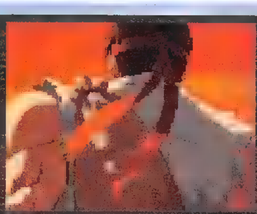
## リュウ



「……」



「……世の中にはまだまだ俺の知らない世界がたくさんある……」

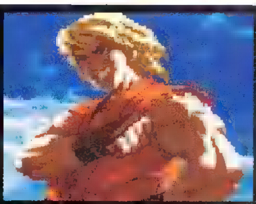


「[illegible] まだ見ぬ強者[illegible]」

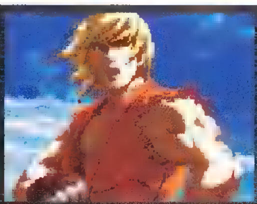


「[illegible]」

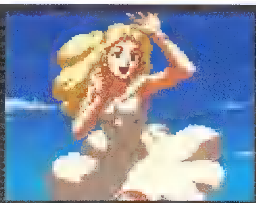
## ケン



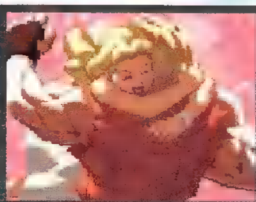
「天使だか悪魔だか知らないが、[illegible]ない![illegible]」



「[illegible]」



「!?……イライザ!」

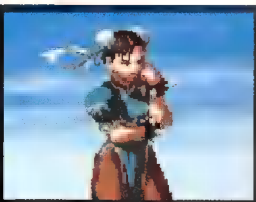


イライザ「[illegible]まえたっ」
「わぷっ」

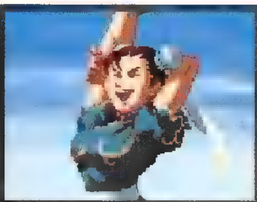


イライザ「[illegible]」
「[illegible]」

## 春麗



「あの世界は 一体何だったんだろう……」



「ま[illegible]!! 今日からは普通の女の子とし[illegible]」



ピーピーピー



「……もしもし……あっ春麗刑事! メトロシティ[illegible]のみます!」



「……やっぱり まだま[illegible]」

## ガイル



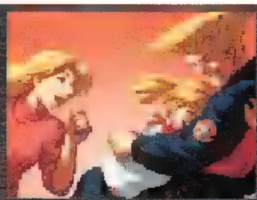
「……もし死後の世界というものが、本当にあるというのなら……」



「……[illegible]な安息の[illegible]あることを[illegible]」



「……だが 今は……」



「[illegible]」

## ダルシム


「……神の威光に比ぶれば、我が力、あまりに非力……」


「[illegible]」


[illegible]
ダッタ「[illegible]」


ダッタ「かあちゃんが待ってるよ」
「そうだな、早く帰ってカレーでも食べよう……」

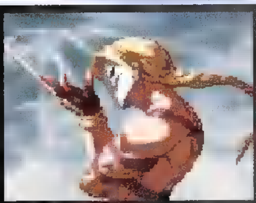
## バイソン


「[illegible]オレが[illegible]」


「[illegible]」


……[illegible]バイソン。[illegible]……!?

## バルログ


「最強の[illegible]、この美[illegible]……もはや[illegible]……」


「私がナンバーワンだ!!」


[illegible]自己の像を[illegible]立てた。
「[illegible]我を[illegible]星[illegible]……!!」

## サガット


「……地上最強……あれ[illegible]のに、今のこの空しさは一体……」
?「サガット[illegible]!」


シャドルー構成員「[illegible]」


「下らん……そんなものは、バイソンにでもくれてやれ……」
シャドルー構成員「!?……一体どちらへ……?」


……[illegible]
リュウ「[illegible]俺[illegible]でも[illegible]さあ早く[illegible]……!!」

## ベガ

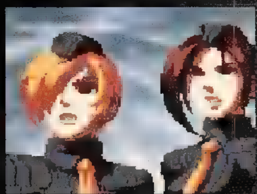

「フォフォフォ……これまで[illegible]パワーの[illegible]りだ……!!」

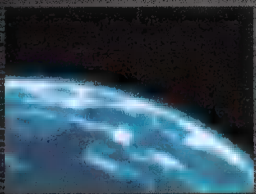

ユーニ「ベガ様、お迎えにあがりました!!」
「……迎えは無用だ……」
ユーニ「[illegible]」

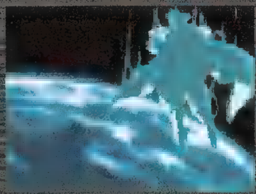


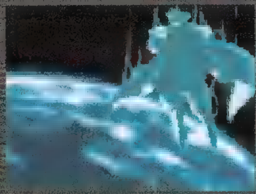





ユーニ「……お[illegible]るべき[illegible]イコ[illegible]……」
ユーリ「やはり、あの方こそが、世界[illegible]するにふさわしい……」



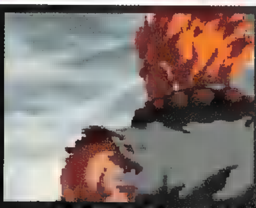



「ククク……この星がいよいよ我が手中に[illegible]……」


「[illegible]」

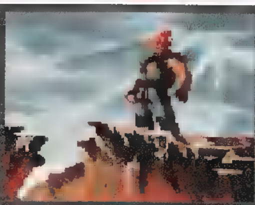
Characters キャラクター編

## 豪鬼（地獄篇）



「……やはり地上にはこれ以上　強者きたる……」
「ならば……」





「魔界……しばしのヒマつぶしにはなろうて……」





## 豪鬼（天国篇）



「ならば……」









「神とやら、うぬと手あわせしたい……」

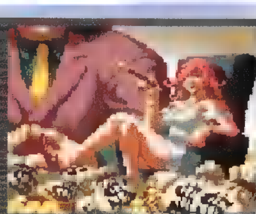
## ヒューゴー（地獄篇）



ポイズン「……何だが……かったけど……こいつは使える!!」





～そして巨万の富を……たポイズンは、……

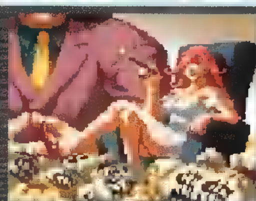
## ヒューゴー（天国篇）



ポイズン「……けど……こいつは使える!!」

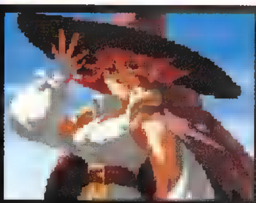




～そして巨万の……

## タバサ

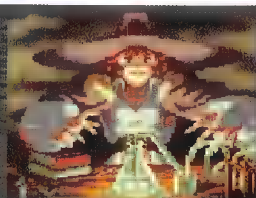


「あの世界も意外に……」





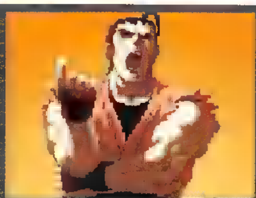
「これを……これと……これで……!!」



「うふふ……いよいよ新しい魔法が……」

## ダン（地獄篇）







## ダン（天国篇）



「もうへばっちまったのか？　なさけない奴め!!」
アテナ「うう……」

[illegible]俺様[illegible]

神様「……」

## デミトリ（地獄篇）



「フハハ……しょせんは下等な雑魚、話にならんな」
アリーマー「グ…ウギギー」
「さて……貴様の主のもとへ案内してもらおうか……」

「ほう、貴様がここの主[illegible]……だが、それも[illegible]」

[illegible]この世界[illegible]この私」

## デミトリ（天国篇）



「フハハ……しょせんは小娘、話にならんな」
アテナ「うう…」
「さて…貴様の主のもとへ、案内してもらおうか…」

[illegible]

[illegible]この世界[illegible]この私」

## ロックマン ゼロ



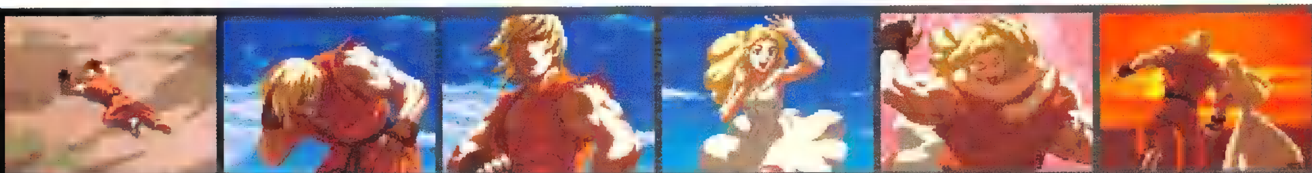
「……戻ってこれたのか？」

[illegible]

「シエル[illegible]あぁ、[illegible]

「ニック[illegible]……お前に任されたこの世界……[illegible]」

## 洗脳されたケン



「……」
「…うう…」

「ここは……俺は今まで何を……」

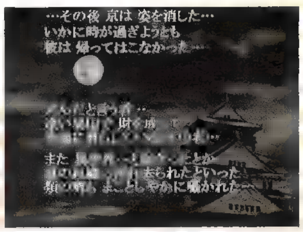
[illegible]

[illegible]心配[illegible]

※「天国編」はアテナを倒してクリア、「地獄編」はレッドアリーマーを倒してクリアすると見ることができます。詳細は158ページに。

## 共通 バッドエンディング

ラスボスで敗れたり、ラスボスの出現条件を満たさずにクリアする（詳しくは158ページ）と、バッドエンディングとなる。元の世界に戻れなかったキャラクターたちは、どこの世界の中を迷うのだろう？








たったのワンブリスで

奇跡のブリス顔になれる！

# ブリすか、ブリされるか……道はただ一つ！

# SBC
スウィート ブリス コロシアム

〜ミッドナイト ブリス グラフィック集〜

デミトリ・マキシモフ様の超必殺技「ミッドナイトブリス」は、美女の血をたん能するために対戦相手を女性に変身させる。このコーナーでは、その華麗なるグラフィックを掲載していこう。

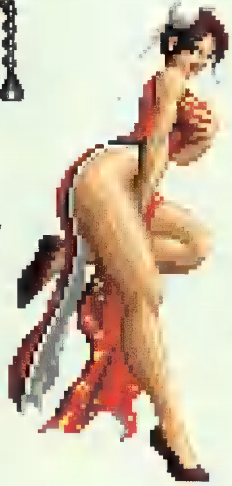


## 手術不要！沸きでるゴージャス！ 美女系ブリス

ここでは、ミッドナイトブリス後に外見が大人の女性に変化するキャラクターを紹介しよう。元のキャラより人気が出そうな人たちがゴロゴロいるよね(特にアースクェイク)。

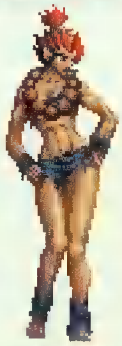

アースクェイク


デミトリ


春麗

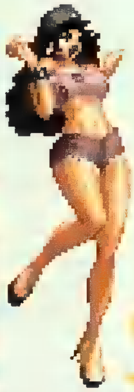

ケン


ガイル


豪鬼

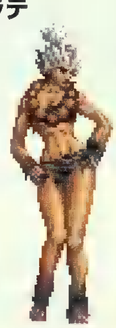

舞


幻十郎


ヒューゴー


本気カラテ


洗脳ケン


真・豪鬼


レッドアリーマー



### 帝王ブリスのカリスマ

SNKとCAPCOMを代表する悪役の二人は、変身後も覇王のオーラが出ている。


ベガ

軍服ブリス万歳！ 気丈な女将校マニアのツボに、直球ストレートが入ったはず。


ギース

ドレスに身を包んだマダムといった感じ？ 手を出したら、当て身技をくらいそうだ。

# 5秒でできる肉体改造 ときめけプリ拳！

# 乙女系プリス

こちらにはいうなというか、妙く見えるグラフィックに変身するキャラを集めてみた。中にはネオジオポケットのゲームに出場したキャラも——、プリティバースト！







## 第一回 SBC杯 美プリスコンテスト 優勝者発表！

筆者の独断と偏見により、世界で一番美しいプリスガールはゲーニッツ嬢に決定！　第二回コンテストの開催が望まれる。



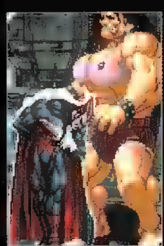
ゲーニッツ

清楚系修道女な感じのゲーニッツのプリス。胸元で組まれた手が、いかにもな感じであり、「目線こちらでお願いします」と声をかけたい衝動に駆られる。

## プリス残酷物語

デミトリ様も、異星人相手ではこれが限界？　ダンは彼の妹みたいに変化するけど、美女の血になるのか？　ヒューゴーはプリス直後の貴重なショットを紹介。

ヒューゴー





マーズピープル

ダン



Characters キャラクター編



ギャギャ……（編注：人語に訳します）。俺様が倒したヤツは、怪物になっちまうんだぜ！「魔界村」や「大魔界村」の画面へと変わるヤツラも居るようだな！



SNK VS. CAPCOM

# 特殊やられ演出 THE KING MONSTERS







注）「ダン（父引弾）」の怪物化画像は存在しません。レッドアリーマーにやられた場合は、首を傾け、青ざめるアクションが入ります。



## レッドアリーマー イチオシ!!

魔界的センスでは、素晴らしいデザインじゃん！　食ったらうまそうだしな。



### マーズピープル

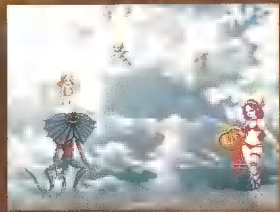
深海のクラゲのような怪物にされてしまったマーズピープル。クトゥルーというか、名状し難い恐怖感をプレイヤーに与えてくれる。

SVC CHAOS

# レッドアリーマー&アテナ編

# & of ANIMALS

天界を守ることが私の使命。懲らしめた後に愛らしい動物に変身させてしまえば、無用な争いも起きないはず……。ちょっとお、何で凶暴な動物が多いのよ!








## アテナのおすすめ♡

ラブリー動物大賞は「タバサ」に決定！ころんだしぐさがとってもかわいいのよ。

タバサ

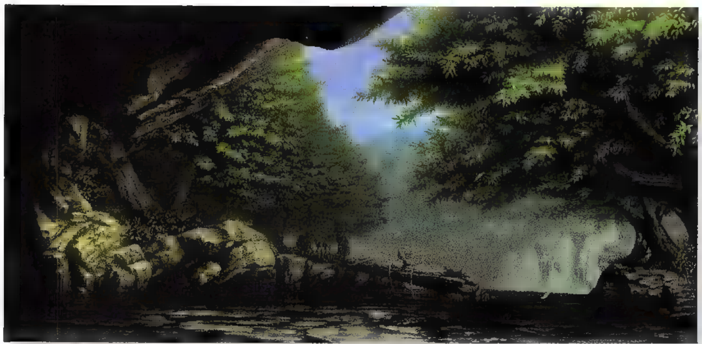
# 背景CG紹介

**CPU戦・対戦で使用されるステージとBossにたどり着かなければ見ることができないステージを、デザインスタッフからのコメントと併せてご紹介しよう。**

『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』の企画コンセプトは、『NOT A MATCH』、すなわち大会形式の試合ではなくリアルファイトである。紹介するステージはどれも、人気の無い決闘にふさわしい場所が選ばれており、緊張感が張り詰めるステージとなっている。

なおBoss stageの「Blockade space」は、暴走庵と洗脳ケンのどちらかが、そして「Guardian-dogs temple」では、本気カラテと真・豪鬼のどちらかが登場し、CPU戦を盛り上げてくれる。

## Normal Stage

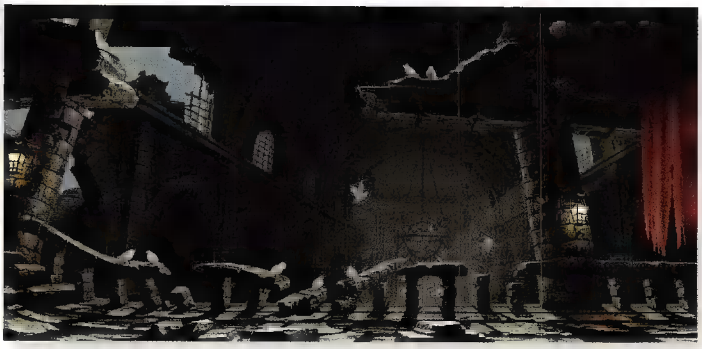


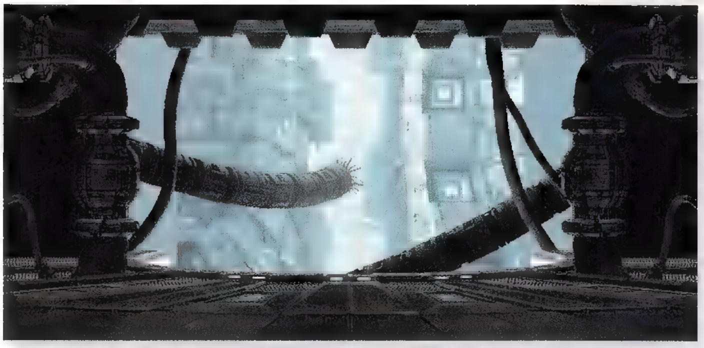
### Green of forest

森の空気が出ているようなステージを作りました。

### Nude Place

忘れられた場所っぽい雰囲気が出たらいいなと思いました。





### Power generation room

この背景はエレベーター内ではありません。
背後にあるのは巨大な発電機です。

## Boss Stage

### Blockade space

プロレスの金網デスマッチ風な背景にしたかったのですが、ほかの背景と比べると浮いてしまうのでSF的要素を追加しました。



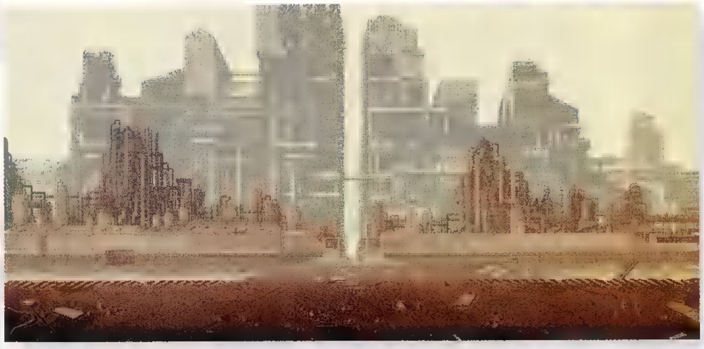


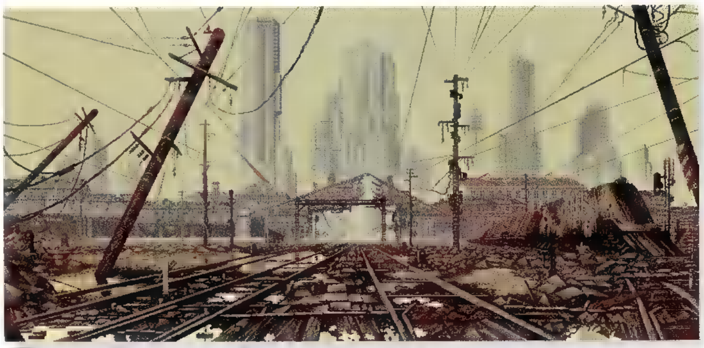
## Crystal shrine

もう少し雲の動きを良くしたかったのですが、時間切れでした。

## Factory abandoned

NEVERMORE最高。仕事中ずっと聴いていた。いつか来日してほしい。





## Station obsolete

数年前、新大阪駅で宮川大助花子を
見かけた。
歩いてる姿は結構普通だった。

A secret stage

## The village in the maniac world

レッドアリーマーがボスなので『魔界村』を意識しましたが、
墓と木しか面影が残りませんでした。
見えにくいですがミニアリーマーが右上に居ます。



## Guardian-dogs temple

かなり暗いステージですが、光の演出を引き出すためです。
ちなみに、ガーディアンドッグとは狛犬のことです。





A secret stage

## ATHENA's holy world

過去のSNK作品「アテナ」というゲームの主人公がボスの、いわゆる隠しステージです。
もう一つの隠しステージと対になっていて"天国と地獄"の天国になりますが、
天国そのものではなく"天国への通り道"をイメージして作りました。
雲だらけのステージなのでいろいろ苦労させられましたが、その分勉強になったと思います。

読むとちょっと得した気分

# 『SVC カオス』驚異現象集

実戦でも使えそうなものから、話のネタになりそうな愉快なものまで、『SVC カオス』における九つの"驚異現象"を集めてみた。このページを読んで、その魅力を思う存分たん能してもらいたい。

Text：極限堂

## ヨガバルセロナ

パワーゲージがLv1未満の状態で、空中ヨガテレポート後にヨガドリルアタックを出入力すると、ダルシムが驚異的なスピードで移動する（軌道はヨガテレポートの種類で変化）。移動中は各種攻撃やヨガテレポートを出せるので、トリッキーに動けるぞ！



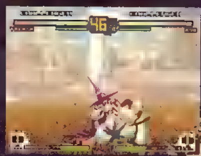
空中でヨガテレポートを出した後に、ヨガドリルアタックを入力すると……



ダルシムがすさまじいスピードで移動する。ゲーム内の経過時間に注目だ。

## タバサの「しゃがみやられ」が無敵

タバサはしゃがんだ状態で相手の弱攻撃をくらった場合、のけぞり中に足下が無敵になる。リュウの基本連続技であるしゃがみB→←＋Dなども、初段をしゃがみ状態でくらえば2発目が空振りするので、ほかのキャラに比べて若干おいしいといえよう。



弱攻撃をくらったときに起こるのけぞりは、足下が無敵状態なので……



思わぬ場面で救われることがある。とても得した気分になれるぞ。

## 後ろ向きで必殺技が出る

ケンが相手に背中を向けた状態のときに、鉈落とし蹴り、稲妻かかと割り、大外回し蹴りを出すと、「相手の方を振り向かずに技を出す」という何かマヌケな現象が起こる。この現象は背向け状態で起き上がるときに狙いやすいので、余裕があったらやってみる!?



背向け状態で起き上がるときや、相手をジャンプで跳び越えたときは……。



逆向きに必殺技を出すことができる。なんか不自然な感じがするぞ。

## タバサの投げは避けられない!?

タバサ戦にて、ジャンプしたはずなのにアスセンドプルーフで投げられた覚えは無いだろうか？　実はこの技、ある程度の高さまでなら空中の相手を投げることができるのだ。ただし、ジャンプし始めの予備動作（屈伸のような動作）中は投げられないぞ。



右の写真では、相手が明らかにジャンプして空中に居るのだが……。



この状態を吸い込んでしまうので、読み負けても勝ちになっちゃいます。

## ギースの変なガードポイント

ギースの弱飛翔日輪斬は、跳び上がる直前に特殊なガードポイントがあり、そこに攻撃を受けると技が中断されてガード状態になる。うまくタイミングを合わせれば、飛翔日輪斬をヒットさせつつ、相手の攻撃をガードすることができるぞ。



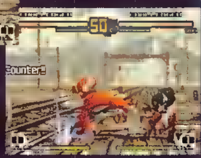
飛翔日輪斬→GCフロントステップ→レイジングストームのような連続技も可能だ！

## ヒットストップ中は無敵

相手に攻撃を当てた際のヒットストップ中は、キャラクターが無敵状態になっている。これが原因で、攻撃を当てたときに相手の飛び道具をすり抜けたりすることがあるのだ。この現象は、偶然お目にかかったことがある人も多いのではないだろうか。



こちらが攻撃を出したときに、相手が飛び道具を出していると……。



こんな風に飛び道具を抜けることがある。たまにお目にかかれるぞ。

## 隠しキャラセレクトのお得情報!!

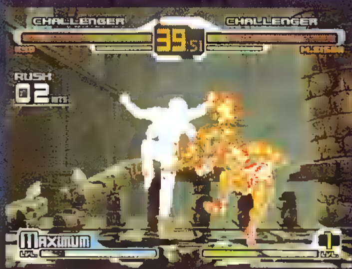
隠しキャラ出現コマンド入力後に、ACまたはBDを同時押しする（この時点でキャラは決まらない）。その後スタートボタンを離して、好きなデフォルトキャラにカーソルを合わせよう。それからボタンを離すと、コマンド入力成功時は隠しキャラ、失敗時はカーソルを合わせたキャラを選べるぞ。



この技を使えば、コマンド入力が失敗しても好きなキャラが選べるぞ

## スーパーキャンセルしていないのに光る

EXCEEDを出せない状態で、MAX発動中に必殺技をEXCEEDでスーパーキャンセルしようとすると、スーパーキャンセルしていないのにキャラクターが白く光る。この白く光ることによる効果などは一切無いのだが、レバー入力が面倒臭くないなら、意味無く光ってみてはいかが!?



普通見たと同じように画面が光るように見えるけど、実は白く光ってるだけ

## 勝利ポーズをキャンセル

このゲームでは、勝利したときにBボタンまたはCボタンを押しっぱなしにすることで、勝利ポーズを選ぶことができる。幻十郎を使っているときに、Cボタンの勝利ポーズを選んでおき、演出が始まったらボタンを離してみよう。途中でBボタンの勝利ポーズに切り替えることができるぞ。



Cボタンのポーズは、途中で出すとこのくらいまでならキャンセルが可能だ。



# TACTICS


SNKサイド対戦攻略 176
カプコンサイド対戦攻略 184
ゲームシステム関連データ集 192


# 攻略編



# KYO KUSANAGI
## 対戦攻略 草薙 京

地上戦でのけん制は不得意だが、近距離立ちC始動の連続技の威力はかなりのもの。GCフロントステップや跳び込みなどから積極的に狙っていこう。

### 基本戦術

地上戦では、リーチの長い遠距離立ちBやしゃがみDでけん制しつつ、相手の跳び込みは強鬼焼きで撃墜していこう。また、まれに大ジャンプからジャンプ中➘+Cでめくりを狙うのも奇襲として効果が高い。

荒咬みやジャンプ防止になる強R.E.D.Kickは優秀なけん制技であるが、相手が少しでもパワーゲージを所有していると、GCフロントステップから手痛い反撃を受けるので、多用は禁物。ただ、R.E.D.Kickは飛び道具の上を越えつつ攻撃できるので、遠距離で飛び道具を連射して接近を防ごうとする相手には、タイミングを見極めて使う必要があるといえる。

MAX発動中は中段の➡+Bから大ダメージを与えられるので、下段のしゃがみBとの二択攻撃でプレッシャーをかけるために積極的に攻め込もう。



MAX発動中に接近できれば、中段 or 下段の二択でガードを揺さぶるチャンス。下段はしゃがみB→しゃがみA→➘+D（1段目）から毒咬み、中段は➡+Bから毒咬みへつなぎ、下の連続技解説にあるRUSH⑤を決めて大ダメージを与えよう。

### GCフロントステップから連続技をたたき込め！

相手が少しでもスキの大きい攻撃を出してきたら、大ダメージを与えるチャンス。GCフロントステップから近距離立ちC始動の連続技を決め、一気に体力を奪おう。一方、あまりスキの無い攻撃には、GCフロントステップから受け身を取られないCD投げを決めるといい。その後は空中➘+Cでめくりを狙い、相手のガード方向を惑わせたい。京は地上戦の主導権を握りにくいので、1回のチャンスを見逃さないように。



相手の技のスキを覚え、GCフロントステップ後の反撃を使い分けよう。最大のチャンスなので連続技はミスしないように。

### 連続技解説

①は跳び込みからの基本連続技。②は画面端限定の大ダメージ連続技。荒咬みは少し引き付けて出そう。③もかなりのダメージを与えられる連続技。強大蛇薙は、ボタン押しっぱなしで一瞬ためてから出すと通常より発生が早くなり、強攻撃から連続ヒットする。④は下段始動の基本連続技。EXCEEDが使える状況ならば、必ず最終決戦奥義・無式へ。⑤はどこキャンを利用したもの。ループ部分は、最初の1回のみ罰詠みを省いた方が安定する。最後は大蛇薙分のタイマーが残るように毒咬み or 琴月 陽（1段目）から強七拾五式・改へつなぎたい。

| | |
|---|---|
| RUSH① | 空中➘+C→近距離立ちC ⓒ▶ 毒咬み～罰詠み～罪詠み～鬼焼き |
| RUSH② | （画面端限定）近距離立ちC ⓒ▶ 強七拾五式・改→荒咬み～八錆→琴月 陽 |
| RUSH③ | 近距離立ちC ⓒ▶ ➡+B→強大蛇薙 |
| RUSH④ | しゃがみB→しゃがみA ⓒ▶ ➘+D or 最終決戦奥義・無式 |
| RUSH⑤ | （MAX発動時）{➡+B} or {しゃがみB→しゃがみA ⓒ▶ ➘+D（1段目）} {ⓔ▶ 毒咬み～罰詠み ⓔ▶ 琴月 陽（1段目）} ×n ⓔ▶ 強七拾五式・改→大蛇薙 |



# IORI YAGAMI
## 対戦攻略 八神 庵

屑風が勝利するためのカギを握っているといっても過言ではない。打撃と屑風による二択の仕掛け方や、屑風の意外な使い方をここで覚えておこう。

### 基本的な立ち回り

庵はけん制に適した技が強攻撃しか無いため、GCフロントステップの的になりやすい。よって、あえてこちらからは攻撃を出さずに相手の攻撃を待って、GCフロントステップで接近していくのが重要だ。

GCフロントステップからは、しゃがみB始動の連続技や屑風を狙っていくといいだろう。

守備的に立ち回る際は、強鬼焼きでの対空を狙うだけでなく、垂直ジャンプDでの空対空も交ぜたい。強鬼焼きは相打ちが多いので、ダメージ負けしやすいぞ。




庵はけん制合戦では分が悪いので、付き合わない方が得策だ。ジャンプなどはGCフロントステップを駆使して、さっさと近付いてしまおう。

### 打撃と屑風の二択

相手に接近した後は、打撃と屑風の二択をメインにガードを崩していくことになる。ジャンプ攻撃後に歩いて屑風と、近距離立ちB→➡+A→八稚女との二択や、しゃがみB→屑風と、しゃがみB→（ワンテンポ置いて）近距離立ちB→八稚女との二択などが主な仕掛け方。読み勝ったときには、どちらが決まっても大ダメージを与えられるようにしておきたい。

屑風を狙うタイミングがバレてさえいなければ、たとえ避けられてしまっても、相手に連続技を決められることは少ない。攻めのバリエーションを多く持とう。



しゃがみBから屑風を狙っていると、相手がしゃがみBガード後に動くようになる。そうしたら近距離立ちBで攻めよう。

### 屑風を対空に使う

出始めにある無敵時間を利用すれば、屑風を対空技として使うことが可能。ただし無敵時間は短いので、相手をよく引き付けてから出す必要がある。庵の姿勢が低くなるフロントステップから出したり、あらかじめしゃがみBを空振りしておいて出すなどすると、相手を引き付けるのがいくらか楽になるぞ。

相手が着地後にジャンプすると屑風を避けられてしまうが、読み切られていた場合以外では大きな反撃を受けにくいので、不意を突くようにたまに使うと効果的だ。リターンは大きいので狙ってみよう。



フロントステップで姿勢を低くしつつ距離を詰めて、上の写真の2枚目のような感じで攻撃を抜けられれば成功だ。

### 連続技解説

①は下段始動の基本連続技。②で八稚女を決めるためには、フロントステップで大きく近付く必要あり。③はMAX発動中の連続技。ループ部分の弱爪櫛は強鬼焼き（2段目）。最後の強析爪櫛は八稚女～豺華でもOK。画面中央なら、弱爪櫛→葵花×2→琴月 陰（1段目）→強析爪櫛とつなぐこともできるぞ。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB→しゃがみA ⓒ▶ {弱葵花×3} or {➡+A ⓒ▶ 八稚女～豺華} |
| RUSH② | 屑風→（フロントステップ→）近距離立ちC ⓒ▶ {弱葵花×3} or {➡+A ⓒ▶ 八稚女～豺華} |
| RUSH③ | （MAX発動中）近距離立ちC ⓒ▶ 琴月 陰（1段目）{ⓔ▶ 弱爪櫛 ⓔ▶ 琴月 陰（1段目）} ×n ⓔ▶ 強析爪櫛 |



# TERRY BOGARD

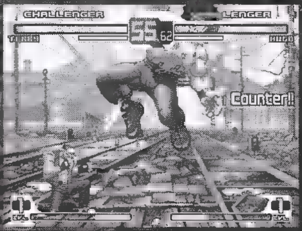
テリー・ボガード

優れたけん制技を駆使して相手の様子を見つつ、着実にダメージを与えていこう。そして最後は、めくりからの強力な一発を狙え！

## けん制で様子を見る

スキが小さくリーチの長い遠距離立ちBを多用して、相手の動きを止めるのが最初の作戦。このときは相手の跳び込みを意識しつつ、こまめに下タメを作ってなるべく強ライジングタックルを出せる状態にしておこう。

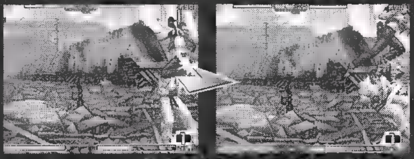
このようなけん制で相手の様子を見つつ、相手がガードしがちならフロントステップやジャンプから攻め、相手が積極的ならば、しゃがみDや弱バーンナックルなどをけん制に交ぜるとヒットしやすい。




相手キャラによっては◆+Cで落とすことができないジャンプ攻撃も存在するので、ライジングタックルのタメをうまく作るのがポイント。

## 跳び込みを狙う

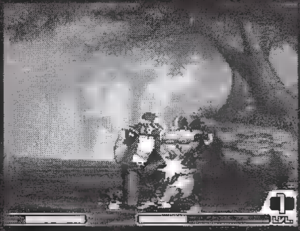
普段の立ち回りやダウンを奪った後は、めくり性能の高いジャンプDを狙っていこう。ガードされがちならば、ジャンプ攻撃を出さずに着地してしゃがみBを狙うといい。また、CD投げで相手を画面端に向かって投げた場合は、ジャンプ攻撃が高めに重なるタイミングで跳び込むとめくりになる。少し早めに跳び込むとめくりにならないため、強力な二択攻撃になるぞ。なお、めくり成功時は、パワーダンクにつなぐことでもう一度同じめくりを狙えるので、うまく切り替えてほしい。



CD投げで画面端に追い込んだらチャンス到来。高めのジャンプ攻撃でめくりを狙い、近距離立ちCからパワーダンクへ！

## フロントステップから攻める

ガードが固い相手には、フロントステップ直後のしゃがみAで攻めるのも手。このしゃがみAはAB同時押しで入力して通常投げを仕込みつつ、当てた後はさらにフロントステップをしたり、しゃがみB→◆+Cにつないで連続技を狙ったりするといい。AB投げの方を狙いたいときは、フロントステップ後に少し遅らせて入力。割り込んでくる相手には、しゃがみAからしゃがみDに連係させてダウンを奪いたい。



フロントステップ→しゃがみAは使い勝手が良く、ヒット確認からの連続技にもっていきやすい部類に入る。相手の動きを見て使っていこう。

### 連続技解説

①は基本連続技。パワーゲイザーの部分は弱バーンナックルやほかの超必殺技でもOK。また、画面端ならツインゲイザー後にバスターウルフを決められる。ツインゲイザーを遅めに出して相手の浮きを高くしよう。②はどこキャンを使った対空始動連続技。完全に画面端だとパワーゲイザーは入らない。③は画面端限定で、ライジングビート後の近距離立ちD→◆+CでMAX発動したときに狙える。ほとんどのキャラを即K.O.可能だ。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB→しゃがみA ©▶ ◆+C ©▶ パワーゲイザー→ツインゲイザー→トリプルゲイザー |
| RUSH② | (MAX発動中){強ライジングタックル(1段目)©▶ 強クラックシュート}×2→パワーゲイザー→ツインゲイザー→バスターウルフ |
| RUSH③ | (MAX発動中&画面端限定)ジャンプD→近距離立ちD ©▶ ◆+C ©▶ ライジングビート(5段目まで)→近距離立ちD ©▶ ◆+C ©▶ パワーゲイザー→ツインゲイザー→強ライジングタックル(1段目)©▶ 強クラックシュート→{パワーダンク(1段目)©▶ ラウンドウェイブ ©▶ 弱クラックシュート}×2→バスターウルフ |



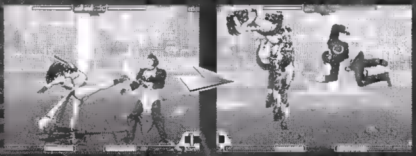
# MAI SHIRANUI

不知火 舞

舞の高い機動力は、攻めるときよりも守るときに真価を発揮する。最終的に勝つことを目指して、残りタイムに注意しつつ、ていねいに立ち回ろう。

## 逃げ腰のけん制

遠距離立ちAと遠距離立ちBは、かなり使い勝手のいいけん制技だが、威力が小さいため、相打ちになるとダメージ負けしやすいのが難点。よってこれらの技にあまり執着せず、別の行動へ切り替えることも重要だ。このけん制の間に相手が跳び込んできたら、フロントステップで下をくぐるか、空中投げを狙うか、もしくは後方大ジャンプで逃げよう。遠距離戦では、スキの小さい弱花鳥扇を多用してケズりダメージを稼ぎたい。ただし、ここでも跳び込まれたら三角飛びや後方大ジャンプで逃げ、極力付き合わないようにしたい。



けん制の合間に相手が跳び込んできたら、一目散に逃げる。舞の高い機動力は、守りで効果を発揮するはずだ。

## 起点になる重要技

弱孤鷺の舞は相手の足払い系の技によるけん制に比較的打ち勝ちやすく、ガードされたときにGCフロントステップをされてもかなり安全な技。ガードさせた場合は有利になるので、再び弱孤鷺の舞を出したり遠距離立ちAに連係させたりして、相手の動きを封じていこう。ただし、終わり際を当てるように使うのが重要であるため、ヒット確認から追加攻撃を出すことが難しい。よって追加攻撃は考えず、相手の動きを止める目的でのみ使うといい。また、弱孤鷺の直後に相手が技を出すようなら、前方ジャンプBでめくりを狙うのも有効だ。

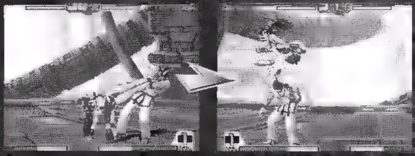


孤鷺の舞の終わり際をガードさせた後に相手が技を出してきた場合は、前方ジャンプBでめくりを狙えるぞ。

## 安定した起き攻め

めくりジャンプBは通常の立ち回りで狙おうとしても、舞のジャンプ軌道が大きいため、相手に下をくぐられたりして決まりにくい。しかし、受け身を取られないCD投げ後は安定して狙えるため、大きなチャンス。CD投げはGCフロントステップ後が狙い目だ。

CD投げ後は一瞬待ってからフロントステップ→前方大ジャンプとすればめくりを狙える。高いジャンプからギリギリめくる形になるため、相手は非常にガードしにくいはず。ここでは大ダメージを狙うために、着地後は毎回近距離立ちCまでつなぐようにしたい。



CD投げ後が一番のダメージチャンス。これを何回決められるかで、勝負の行方が変わるといっても過言ではない。

### 連続技解説

①は基本連続技。近距離立ちCをしゃがみB→近距離立ちAに変えれば下段始動になるが、密着時に限定されるので使用頻度は低い。②はしゃがみガードを崩す➡+Bから始まるダメージアップさせる連続技。③は高威力連続技。超必殺忍蜂はヒューゴー限定なので、基本的には水鳥の舞につなごう。

| | |
|---|---|
| RUSH① | 近距離立ちC ©▶ ◆+B(1段目)©▶ 強白鷺の舞 |
| RUSH② | ➡+B→遠距離立ちA |
| RUSH③ | (MAX発動中)近距離立ちC ©▶ ◆+B(1段目)©▶ {弱小夜千鳥 ©▶ 強白鷺の舞(4段目)©▶}×3 ©▶ 強龍炎舞(1段目)Ⓢ▶ 超必殺忍蜂 or 水鳥の舞 |

# KIM

遠距離立ちAや鳳凰飛天脚を軸に、守りの面には不安要素が無いけれど、相手を攻め崩すのがちょっと苦手!? そんなときはAB投げの出番です!

## AB投げでガードを崩す

中間距離で遠距離立ちAを振ることから、キムの行動は始まる。一方的に立ち回りたいのなら、様子を見ながら遠距離立ちAを小刻みに出して相手の跳び込みを誘い、弱飛燕斬と強鳳凰飛天脚で迎撃していこう。強鳳凰飛天脚ヒット後は追撃が可能。ダメージ重視なら鳳凰脚、パワーゲージが無ければ(温存したければ)、近距離は強飛燕斬～追加攻撃、遠距離はフロントステップから強三連撃を決めるといい。

積極的に攻めたいときは、まず遠距離立ちAで相手をおとなしくさせると、ジャンプやフロントステップで近付きやすい。めくりジャンプAや中段攻撃の➡+Bでガードを崩すのは当然として、ここでは決めた後に展開が有利になるAB投げも積極的に狙いたい。AB投げを決められた相手は受け身を取れず、しかも背向け状態で起き上がるので、ジャンプAとジャンプDでガード方向の分かりにくい起き攻めを仕掛けられるぞ。



GCフロントステップから、通常投げがお手軽な反撃になるのは周知の事実。キムはここから起き攻めにいけるのがおいしい!! 相手に攻めさせておいて、GCフロントステップからAB投げを決めたら攻める……という戦法もなかなか強力だ。

## 「覇気キャン」を使いこなす

弱覇気脚を鳳凰脚入力でキャンセルするテクニック、通称「覇気キャン」を使えば、面白い攻めが可能。しゃがみA→弱覇気脚に覇気キャンをかけて、➡+BやフロントステップからしゃがみB or AB投げを狙ったり、跳び込んでみよう。覇気キャン後の跳び込みは相手の意表を突けるので、比較的落とされにくいぞ。

しゃがみA→覇気キャンは、⬇A→⬇B→⬇⬋⬅➡+B or Dで可能。慣れるまでは操作が忙しく感じるが、できるようになると対戦がグッと楽しくなるかも!?



覇気キャンから素早くフロントステップで間合いを詰めて、しゃがみBやAB投げを狙っていこう。

### 連続技解説

①は下段始動の基本連続技。これだけは最優先でマスターしておこう。②は覇気キャンを絡めた連続技だが、難度が上がる割にはダメージがそんなに増えない。③はMAX発動中限定の中段始動連続技。鳳凰飛天脚を使う方は画面端限定で決められる。④は画面端限定かつMAX発動中の連続技で、強三連撃は1発目と3発目がヒットする。なお、③、④共にスーパーキャンセルで出す鳳凰脚はEXCEED版でもOKだぞ。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB→しゃがみA Ⓒ (三連撃) or (弱鳳凰飛天脚→強飛燕斬～追加攻撃) |
| RUSH② | ジャンプA→しゃがみA Ⓒ 弱覇気脚(覇気キャン)→(フロントステップ)→近距離立ちC(2段目) Ⓒ 鳳凰脚 |
| RUSH③ | (MAX発動中)➡+B Ⓔ 弱半月斬 Ⓢ (鳳凰脚) or (鳳凰飛天脚→強飛燕斬～追加攻撃) |
| RUSH④ | (MAX発動中&画面端限定)➡+B Ⓔ 弱半月斬 Ⓢ 鳳凰飛天脚→強三連撃×3 Ⓢ 強鳳凰脚 |

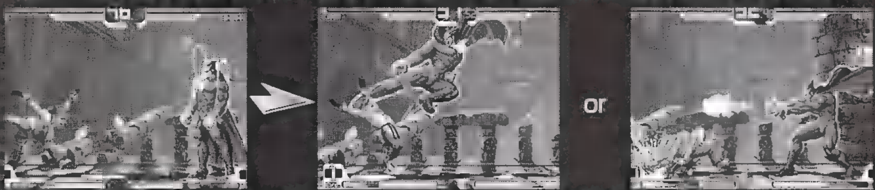
# CHOI BOUNGE

「KOF」と違い小・中ジャンプが無いので、めくりジャンプCに工夫が必要だが、本作の強悲猿撃は頼れる対空技。長所を伸ばして、短所を補っていこう。

## 基本的な方針

本作のチョイは、逃げ気味に闘う方が得策。後方ジャンプなどで間合いを取り、バックステップ中やジャンプ直後の弱飛翔脚でパワーゲージをためよう。このとき、跳び込みに対する強悲猿撃は常に意識。引き付けて出せば一方的に勝てる上、めくりに対してもそこそこ強い。また、攻撃位置の高い飛び道具を持つキャラには、発生距離の長い強鳳凰脚も常に狙おう。

たまに前方大ジャンプからのめくりジャンプCも交ぜて、画面端に追い詰められるのを未然に防ぐことも大切。このときのジャンプCの出し方は2種類。一つは相手を大きく跳び越えつつ、ジャンプCの3段目が相手の後頭部をかすめるように出す方法。この後は再び後方ジャンプで距離を取ろう。もう一つは相手をギリギリ跳び越すように大ジャンプし、ジャンプCを遅めに出して2、3段目の2ヒットを狙う方法。3段目が着地寸前で当たるように調整し、RUSH①につなごう。



中間～遠距離をキープしつつ、移動空の弱飛翔脚でパワーゲージをためる。じれた相手が跳び込んできたら、強悲猿撃で迎撃。高めの飛び道具を出すようなら(先読みでレバー入力だけしておいて)、強鳳凰脚で下をくぐって反撃しよう。

## 鳳凰脚を狙う!

大ダメージを与えられる鳳凰脚は、ヒット確認から連続技として決めたい。めくりジャンプC後やGCフロントステップ後にはRUSH①。相手の連係への割り込みや中間距離でのけん制には、多少バクチ要素があるがRUSH②を狙おう。このときは、しゃがみC中に鳳凰脚コマンドのレバー部分のみを入力しておき、ヒット時のみボタンを押すといい。画面端ではRUSH③を狙っていく。➡+Bは攻撃位置の低い技に強いほか、接近して投げと見せかけて出すと意外に当たりやすい。



画面端では、➡+B→遠距離立ちAからの鳳凰脚が安定する。遠距離立ちAで確実にヒット確認して、鳳凰脚につなげよう。

### 連続技解説

①はヒット確認可能な連続技だが、間合いが遠いと鳳凰脚がつながらないことに注意。しゃがみAなら届きさえすれば鳳凰脚がつながり、鳳凰脚のボタン入力が早過ぎない限り、しゃがみA空振り時は出ない(立ちDになる)。②は単発でヒット確認できる連続技。③は画面端限定。④は空中ヒット限定のスーパーキャンセルを絡めた連続技。強竜巻疾風斬の時点で画面端に到達していることが、真!超絶竜巻真空斬につながる条件。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB→立ちB or しゃがみA Ⓒ 鳳凰脚 |
| RUSH② | しゃがみC Ⓒ 鳳凰脚 |
| RUSH③ | (画面端限定)➡+B→遠距離立ちA Ⓒ 鳳凰脚 |
| RUSH④ | 強飛翔空裂斬 or 旋風飛燕刺突～追加攻撃×3(すべて空中ヒット)→強竜巻疾風斬(1段目) Ⓢ 真!超絶竜巻真空斬 |

# RYO SAKAZAKI

リョウ・サカザキ

鉄壁の守りを重視して相手をジリジリと追い詰めつつ、一瞬のフロントステップからの投げで一撃を狙おう。パワーゲージを大切にして動いていきたい。

## すべては弱虎咆

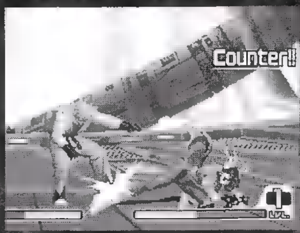
中間距離では遠距離立ちBでけん制し、相手のフロントステップを見越してしゃがみDを置いていく。相手の飛び込みは、確実に弱虎咆で迎撃していこう。ただし、遠距離立ちBはダメージが小さく、しゃがみDは大振りでスキが大きいため、地上でのけん制はあまり重視しない方が得策。無敵時間のある弱虎咆が最も頼りになるので、けん制よりも対空に重きを置いて闘うことが重要だ。なお、こちらの弱虎咆を警戒して相手が跳び込まないようなら、フロントステップを使ったり、強虎咆疾風拳で攻めていくといい。



対空を完璧にすることのほか、ときには相手のけん制技に弱虎咆を合わせてプレッシャーをかけることも大切だ。

## 虎咆疾風拳

振り向き中と攻撃中にガードポイントがある上、攻撃後のスキは打撃技に対して無敵の虎咆疾風拳は、地上戦の主力。ダウンを奪える強を多用してパワーゲージをためるのが目的だが、相手に足払い系の技で多くけん制されると、攻撃前につぶされることがあるので注意。こういった相手には、足払いに対してGCフロントステップをするしかないため苦戦を強いられる。GCフロントステップ後は、相手のスキが大きそうならしゃがみCからの連続技を決め、パワーゲージをためよう。




足ケセの悪い相手には、虎咆疾風拳を使わずに、相手のけん制技にGCフロントステップを合わせて攻めに転じていこう。

## 通常投げ後の攻め

フロントステップ後は、レバー下方向＋AB同時押しでAB投げを狙うのがメイン（失敗してもAB投げになる）。画面端でAB投げを決めたら、強力な起き攻めを狙える。その起き攻めとは、相手が完全に起き上がった直後に相手の頭部を狙って高めに大ジャンプCを当てるというもの。この攻撃はめくりになるのでヒット率が高く、跳び込むタイミングを早くすればめくりではなくなるため、強力な二択攻撃になる。数少ないチャンスなので、ヒット時はしっかり龍虎乱舞までつなごう。



1Pリョウの攻撃が強いことが分かる瞬間。ここでも相手よりリードしているため、もう悪くはない。

### 連続技解説

①は下段始動の連続技。②はEXCEEDを使用。後半の跳び込みからの連続技は常に狙おう。天地覇煌拳後の気絶状態は相手に回復されるので、追撃は早めに。③は画面端かつキャラ限定の、しゃがみガードを崩す連続技。➡＋Aを密着状態で出すことも条件に入るため、実戦ではチャンスが少ない。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB→近距離立ちA Ⓒ 弱飛燕疾風脚 |
| RUSH② | （MAX発動中）しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 天地覇煌拳→（相手気絶）→大ジャンプC→近距離立ちC Ⓒ 弱龍虎乱舞 |
| RUSH③ | （MAX発動中＆画面端限定＆チョイ、幻十郎、アースクェイク、マースピープル、ザガット、タバサ、ヒューゴー限定）➡＋A Ⓒ 強虎咆（1段目）Ⓒ 弱龍虎乱舞 |

# KASUMI TODOH

藤堂 香澄

貧弱な通常技は、高性能な必殺技で補う。パワーゲージへの依存度が高いため、遠距離ではいかにためるか、近距離ではどこで放出するかが勝利へのカギ！

## 相手との距離別で見る、基本的な立ち回り

●遠距離時：後方ジャンプからは弱重ね当て、バックステップ中は上方向に強い強重ね当てを出してパワーゲージをためつつ、相手をじらして攻めさせよう。

●中距離時：通常技のリーチがどれも短く、この距離は苦手。唯一、弱重ね当てをギリギリ届かない間合いで使うとけん制として効果的だ。ほかには、垂直ジャンプから斜方向に強いジャンプDを使うのも手。垂直ジャンプの着地に攻撃を差し込む相手には、着地寸前に空中重ね当てを出していこう。じれて相手が跳び込んでくるようなら、対空のしゃがみDや弱白山桃の出番。前者は判定が強いが、発生が遅いために早出しが必要。後者は出始めにガードポイントがある上に判定も強いので、少し早めに出せば相打ち以上は取れる（相打ち時は追撃可能）。また、GCフロントステップからの通常投げも効果的。起き攻めできるCD投げを使おう。

●近距離時：この距離は不知火を絡めた戦法（後述）が強力。逆をいえば、パワーゲージの無いときは、無理にこの距離で闘わずに間合いを離すのも手だ。



CD投げ後は起き攻め。フロントステップ→前方大ジャンプ後、ジャンプD（RUSH①）としゃがみB（RUSH②）の二択！

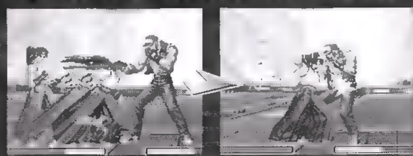



弱重ね当ては、相手の飛び道具をくらいつつ出すとガード不能になる。相手は回避するのが非常に困難！

## 攻め＆守りに不知火を活用！

跳び込みからの連続技は、RUSH①が基本。ジャンプDを低めに当て、近距離立ちAまでにヒット確認して不知火につなごう。また、近距離時は遠距離立ちB（先端以外）や密着のしゃがみBを出した後にレバー入力だけしておいて、ヒット時のみ不知火へつなぐといい。

守勢時も不知火は活躍する。起き上がりの割り込みや、高めにめくり跳び込みをガードできた後などが狙いどころ。また、跳び込み軌道が単調な相手に、GCフロントステップからの反撃として決めるのも理想的だ。



相手の跳び込みをあらかじめ⬅⬋⬇⬊➡と入力してガード。すぐに➡➡⬆⬇⬋⬅＋CDとすれば、不知火 or CD投げを出せる。

### 連続技解説

①は跳び込み時限定。②は密着時限定。確定にはつながっておらず、一部のコマンド投げで割り込まれてしまう。なお、しゃがみBや遠距離立ちB後は、近距離立ちA or しゃがみAを挟んでキャンセルで不知火を決めることも可能。③は画面端＆至近距離限定。弱白山桃は少し引き付けて出し、1段目のみ当てること。画面中央では弱竜巻槍打から前方大ジャンプCやフロントステップ～強白山桃を決めよう。④は➡＋Aや竜巻槍打、遠距離立ちCからも狙える。

| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプD→近距離立ちA Ⓒ 不知火 |
| RUSH② | しゃがみB→不知火 |
| RUSH③ | （画面端限定）近距離立ちC Ⓒ ➡＋A（2段目）Ⓒ 弱竜巻槍打→弱白山桃→前方大ジャンプC |
| RUSH④ | （MAX発動中）近距離立ちC Ⓒ ➡＋A（2段目）Ⓒ 心眼返し（1発目の2段目）Ⓒ 強竜巻槍打（3段目）Ⓒ ×3 Ⓢ 不知火 |



# Mr.KARATE

Mr.カラテ

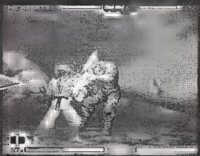
序盤、極限虎咆をきっちり使えば、制空権はこちらのもの。相手が動きを止めるようになったら、めくりジャンプ攻撃から連続技を狙い、ダメージを与えよう。

## 基本的な立ち回り

まず遠距離では、虎煌拳でけん制する。タイミングが一定だと読まれやすいので、普通に出すだけでなく、しゃがみD空キャンセルから出すなどの工夫をしよう。

中距離戦では遠距離立ちBやしゃがみDによるけん制や、翔乱脚でガード崩しを狙おう。これに加え、弱虎咆も交ぜていく。攻撃判定が横に長いので相手のけん制をつぶしやすく、空振り時のスキも小さい。相手の跳び込みに対しては、遠距離立ちBや早出しの虎咆、パワーゲージがある際は早めの極限虎咆で迎撃しよう。





極限虎咆は発生がやや遅めなので、引きつけて出さず、早めに出すこと。メインのダメージ源となるので重要だ。

## 相手の背後からの攻め

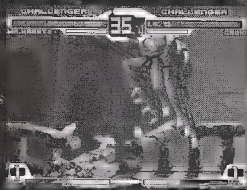
相手が背を向けた状態なら、一部のキャラ(後述)を除いて、中段の➡+Bや下段のしゃがみB→➡+Aからキャンセル極限虎咆が連続ヒットする。重要なダメージ源となるので、その状況を多く作るようにしたい。

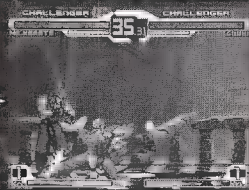
最も狙いやすいのは、ジャンプDをめくりでガードさせた後、着地直後に➡+B or しゃがみB→➡+Aで二択を迫り、ヒット確認して極限虎咆につなごう。

なお、相手が表方向にガードしてめくりジャンプDがヒットした場合、相手は正面向きになってしまうので注意。このときは近距離立ちC→強飛燕疾風脚とつなぐのが理想だ。起き攻めなどガード方向を迷わせやすいときは、この連続技も選択肢に入れておこう。

ちなみに、➡+B→極限虎咆はダルシム、バルログに決まらず、チョイ、幻十郎、色、ヒューゴーは正面からのみ成立。アースクェイク、マースピープル、サガット、タバサには正面、背後両方から決められるぞ。







➡+AやAB投げでダウンさせた後は、めくりを狙いやすい。また、CD投げはめくりを狙いにくいが、相手は逆向きでダウンするので、先行入力ジャンプで空中に逃げられることが無い。大ジャンプからジャンプ攻撃を重ねるか、着地してしゃがみBを出すか二択を迫ろう。

### 連続技解説

①は基本連続技。➡+Aは遅めのキャンセルで出し、ダウンを奪いたい。②はめくりからも狙える。レバーを着地後の状況での背後に入れてタメを作り、近距離立ちC後⬅➡+Dで強飛燕疾風脚を出そう。③は相手の背後から決められる(対応キャラは本文参照)。中段始動の連続技。めくり攻撃をガードさせた後などに狙おう。④は③と対になる連続技。アースクェイク、幻十郎、ヒューゴーには正面からでもつながるぞ。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB×2→しゃがみA ©➡ ➡+A |
| RUSH② | ジャンプB or ジャンプD→近距離立ちC ©➡ 強飛燕疾風脚→暫烈拳 or 強猛虎無頼岩 or 極限虎咆 or 超覇王至高拳 |
| RUSH③ | (相手の背後から限定)➡+B ©➡ 極限虎咆 |
| RUSH④ | (相手の背後から限定)しゃがみB ©➡ ➡+A ©➡ 極限虎咆 |



# EARTHQUAKE

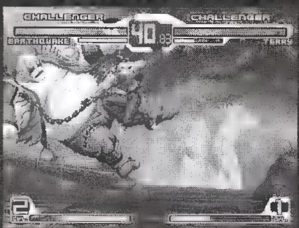
アースクェイク

パワーキャラだが、一撃必殺の連続技に乏しいアースクェイク。高性能な飛び道具を盾にしつつ、相手をジリジリと追い詰めていこう。



## 遠距離戦重視

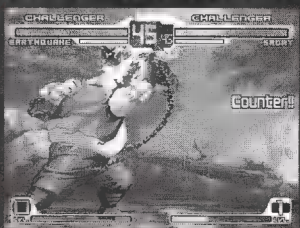
アースクェイクは対空技に乏しいので、中間距離を長く維持するのは得策ではない。遠距離でファットバーストを出しつつ、それを盾にして近付き、遠距離立ちDやしゃがみD、跳び込みなどを狙っていこう。ファットバーストの盾がなければ、ファットレプリカアタックを仕掛けるのも有効。ガードされた後は後方に跳ねるか、前方に跳ねて背後からチェーンソーダイブを出し、相手をファットバーストと挟み込むといい。慣れない相手にはファットバウンドも有効なので、たまに使おう。



アースクェイク戦に慣れてない相手など、ファットレプリカアタックは対処されにくい。ファットバーストを盾に見せて。

## ファットバーストを出すチャンス

ファットバーストを安全に出すチャンスは、超必殺技を決めた後(アースガッデム 2003は相打ちでも可)、CD投げを決めた後、そしてしゃがみDをヒット or ガードされた後。特にしゃがみDはリーチが長い高性能な技なので、ここからはいつでも狙っていける。また、ファットバーストが空中ヒットした後も安全に出せるので覚えておこう。それ以外では、遠距離立ちDをガードさせた後や後方ジャンプAの後なども、多少強引だが出しやすいポイントではある。

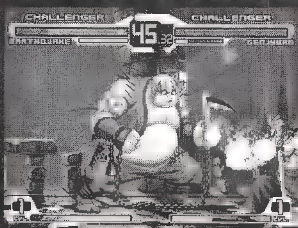




対空技や飛び込み時にありがちなアースガッデム2003の相打ち。このような状況を見逃さず、ファットバーストを出して攻めに転じよう。

## 近距離ではケズる

近距離では、判定の強いジャンプDによる跳び込みと、技後に大幅に有利となる近距離立ちCを軸にしていく。近距離立ちC後はフロントステップからの攻めや遠距離立ちDにつなぐほか、ファットプレスでケズりダメージを稼ぐのもいい。ファットプレスは弱を多めにし、最後の方で一度相手から炎を外すのがポイント。これでGCフロントステップをされにくくしよう。また、ファットバーストを盾に跳ね上がったときも、遠めからファットプレスでケズるのが有効だ。



ファットプレスによるケズりは、同時にガードクラッシュを発生させるための礎にもなる。弱を多用してゲージを稼いでいこう。

### 連続技解説

①は跳び込みからはもちろん、近距離立ちC始動でも常に狙っていきたい連続技。②は密着限定の連続技で、早めのキャンセルが条件になるため非常に難しい。大型キャラの立ち状態には、遅めのキャンセルでもつながるので覚えておこう。③は同キャラ限定の連続技。立ちAへのつなぎがやや難しい。

| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプD→近距離立ちC→遠距離立ちD |
| RUSH② | 近距離立ちC or 近距離立ちD ©➡ アースガッデム 2003 |
| RUSH③ | (アースクェイク限定)しゃがみA→立ちA ©➡ 弱ファットチェーンソー |

# GENJYURO KIBAGAMI

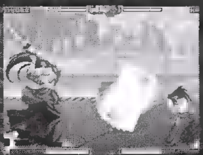
牙神幻十郎 対戦攻略

大振りな技が多いためGCフロントステップの的になりがちだが、接近できればものすごい爆発力を見せる。いかに月華斬を決めるかが課題となるぞ。

## 地上戦の基本

地上戦での主な狙いは、受け身を取られない状態で相手をダウンさせること。そのため、中間距離では見返りの大きい強百鬼殺を多用していこう。強百鬼殺を見越して跳び込む相手には、遠距離立ちAや早出しの弱桐風光翼刃(以下、光翼刃)で対処していきたい。

無敵技が乏しい幻十郎は、相手の攻めに対する切り返しが難しい。このような状況では、GCフロントステップからのCD投げ or 近距離立ちDからの連続技、または相打ち覚悟の裏五光を使っていこう。また、EXCEEDが使える場合は怒り爆発もオススメだ。





遠距離戦では弱桜華斬でのけん制が基本だが、まれに強三連殺で回避するのもアリ。ジャンプでかわされても安全だ。

## 起き攻めで一気にK.O.を狙う

CD投げ、百鬼殺、裏五光は、決めた後に受け身を取られないので、相手の起き上がりを攻めるチャンス。CD投げからは前方大ジャンプで、百鬼殺からはフロントステップ→前方大ジャンプで相手の目の前に立ち、見切られにくい二択を仕掛けていく。基本的にはフロントステップ→近距離立ちDと強三連殺を起き上がりに重ねて、表裏の二択を仕掛けよう。フロントステップは強三連殺の移動モーションと同じなので、非常に見切られにくい。近距離立ちDからは2段目をキャンセルして弱月華斬→裏五光、または百鬼殺を決め、再び起き攻めに持ち込む。裏の選択技である強三連殺ヒット後は、MAX発動中ならどこキャンで百鬼殺につなげば起き攻め可能。ちなみに、どちらの選択技もガードされると反撃は必至なので注意しよう。

百鬼殺を決めた後は、直後に牙神突を出して起き上がりに重ねるのも有効。なお、画面端では強三連殺後に追加技が出せないので、ガード不能の弱月華斬と近距離立ちCで二択を仕掛けるといいぞ。



百鬼殺後、すぐに牙神突を出すとスクロールが固定される。その後ボタンを押し続けてタイミングを調整し、相手の起き上がりに重ねよう。無敵技を持つ相手にはボタンを押し続けてタイミングをずらし、無敵技の空振りを見たらそのスキにヒットさせよう。

### 連続技解説

①は裏五光、百鬼殺(タイミングがシビア)で締めれば、起き攻めが可能。②は主に飛び道具を跳び越した際に使用。近距離立ちCは近距離立ちDより発生が遅いが、多少遠くても近距離技になる。③は三連殺の2発目をDで入れ、間合いが離れないと最後の光翼刃→百鬼殺は➡⬇⬊⬋⬅+C押しっぱなしで出そう。

| | |
|---|---|
| RUSH① | 近距離立ちD(2段目) Ⓒ▶ 弱月華斬→裏五光 or 百鬼殺 or 強光翼刃 |
| RUSH② | ジャンプD→近距離立ちC(1段目) Ⓒ▶ 百鬼殺 |
| RUSH③ | (MAX発動中)弱三連殺(2発目) Ⓔ▶ 強光翼刃(1段目) Ⓔ▶ ×n Ⓔ▶ 百鬼殺 |

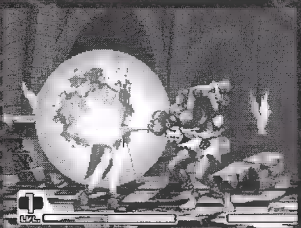
# SHIKI

色 対戦攻略

パワーゲージへの依存度が高いので、常にそれを意識した戦術が肝要。のらりくらりと戦いつつパワーゲージをため、スキあらば超必殺技をたたき込むべし。

## 基本的な立ち回り

地上のけん制はお世辞にも強いとはいえないので、遠距離立ちBやしゃがみAを出してけん制する"フリ"をしつつ、Dの刹那や後方ジャンプで距離を離し、弱降臨でパワーゲージをためることが重要だ。相手の跳び込みは強天咆輪で確実に迎撃し、接近を阻むようにすること。また、宙を飛ぶ飛び道具には露祓、地を這う飛び道具には冥華を合わせれば、飛び道具をかわしつつ攻撃でき、そのまま攻勢に移れるぞ。



刹那は出始めから無敵なので、防御手段として役立つ。ダウンして起き攻めを仕掛けられたときや、画面端からの脱出などにCD使うと効果的。

## 接近戦はどうする?

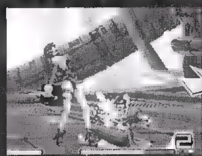
ジャンプCやDでの跳び込み後はフロントステップから、ダウンを奪った後の起き攻めでは直接コマンド投げの無明と打撃の二択を狙う。パワーゲージがLv1以下でガードを固めがちな相手には無明。無明を警戒して暴れる相手にはしゃがみAや近距離立ちCからの連続技を重視する。打撃に対しGCフロントステップで割り込みを狙う相手には、しゃがみA or 近距離立ちC(1段目)→無明か、無明の前に連ね斬り・輪廻(1発目)を挟み、タイミングを変えて割り込みを防ぐこと。

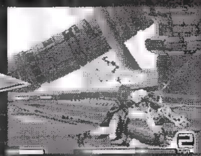


無明を決めた後は、相手が暴れる行動を取りがち。無理に攻め込まず、遠距離から冥華や天魔波旬を狙うのが有効だ。

## MAX発動中の攻め

MAX発動中は、どこキャンを利用することで中・下段の二択から大ダメージを狙える。中段は近距離立ちD Ⓔ▶ 弱露祓。下段は弱露祓なのだが、直接出さず近距離立ちDの攻撃発生前にどこキャンで出すといい。そうすると、中段を見せつついきなり下段攻撃を出すことができるので、相手のガードを崩しやすい。どちらもヒット時は弱露祓 Ⓢ▶ 天魔波旬 or 色咒が決められるぞ。ちなみに、近距離立ちDはガードされても有利なので、MAX発動中以外にも使っていこう。





近距離立ちDの発生前か発生後にどこキャンで弱露祓を出すだけで、中・下段の二択になる。MAX発動時は積極的に狙おう。

### 連続技解説

①はしゃがみA×2からヒット確認して連ね斬り・輪廻を出す。難度を下げるなら、近距離立ちC(2段目)Ⓢ▶天魔波旬 or 色咒にしよう。②はパワーゲージが無い場合の連続技。③はパワーゲージが無い場合は空中天咆輪にし、天魔波旬などにつなぐ場合は若干引き付けて出そう。なお、①の連続技の方がダメージは大きい。④はMAX発動中限定の連続技。近距離立ちDを当てたら、どこキャンをして露祓を出そう。

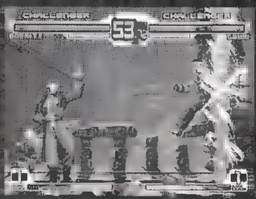
| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみA×2 or 近距離立ちC(1段目) Ⓒ▶ 連ね斬り・輪廻(2発目※2段目) Ⓒ▶ 天魔波旬 or 色咒 |
| RUSH② | しゃがみA or 近距離立ちC(1段目) Ⓒ▶ 連ね斬り・輪廻(1発目) Ⓒ▶ 無明 or 弱露祓 |
| RUSH③ | しゃがみA×2 or 近距離立ちC(1段目) Ⓒ▶ 連ね斬り・転生→前方ジャンプ空中天咆輪 or 天魔波旬 or 色咒 |
| RUSH④ | (MAX発動中)近距離立ちD Ⓔ▶ 弱露祓 Ⓢ▶ 天魔波旬 or 色咒 |

# GOENITZ 対戦攻略

できればよのかぜだけを使って安全に勝ちたいところだが、近距離戦もなかなかこなせる。オールレンジで主導権を握っていこう。

## 遠距離戦重視

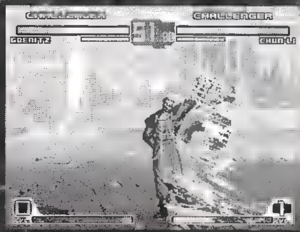
よのかぜを使ったけん制が非常に強力。相手の目の前（相手が動くと当たる位置）を多めにして、たまに直後当たる位置に出すといい。遠距離では相手の大ジャンプを警戒し、跳び込みは確実に遠距離立ちDで落とそう。よのかぜをAで使う間合いまで接近された場合は、空振りを狙われやすいのでよのかぜは控えめにしておく。この距離では、後方大ジャンプやひょうがなどですぐに間合いを離すか、逆に遠距離立ちDによるけん制、ジャンプDでの跳び込み、またはフロントステップなどで攻めてもいいだろう。



遠距離では自分から攻める必要は無い。ただし、飛び道具を持つ相手にはけん制しにくいので注意。

## 接近戦では投げ重視

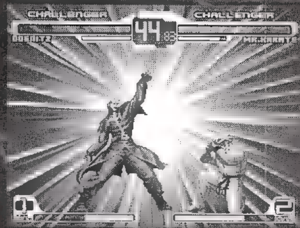
近距離で攻める場合は、けん制の遠距離立ちDを振り回しつつ、様子を見てフロントステップで接近。接近後はフロントステップからの近距離立ちCを重視しつつも、なるべく投げを決めたいところ。特に近距離立ちCからフロントステップ～やみどうこくと連係させると非常に強力なので多用したい。この連係を活かすため、近距離立ちC後に打撃技を出して相手の動きを止める行動も交ぜていこう。これには連続技になるしゃがみDとしんあおいはな せいらんを見せておけばいい。



近距離立ちCの後とフロントステップ→やみどうこくを狙うときは、一瞬待ってから出していくこと。出すのが早過ぎるとスカるらしいぞ。

## ちょっとした起き攻め

AB投げ後はすぐにフロントステップをして、その終わり際で前方大ジャンプ。その後ジャンプDを早めに出せばめくりを狙える。地上技につなげるようにうまく出すのは難しいが、狙って損は無い。また密着に近い状態では、近距離立ちCの後に急しんやおとめ じっそうこくを出すとめくりになる。ただし、相手が中段判定と分かっていて立ちガードするとヒットするが、しゃがんでいると空振りしてしまうのが難点。相手の知識に頼った1試合1回のバクチだが、決まればオイシイ。



こちらのEXCEEDの暗転を見て、相手が立つかどうか――バクチ要素があるものの、決まったときのリターンが大きいので狙ってみる!?

### 連続技解説

①は、これを知っていればほかの連続技は知らなくてもいいくらいに重要な連続技。②は通常技のみで構成したもの。連係としても重宝する。③は超必殺技 or EXCEEDを使った連続技。近距離立ちDは自分にヒットストップがかからないために成立するが、発生が遅い上に難度も高いため、実戦向きではない。

| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプD→近距離立ちD ©➡ しんあおいはな せいらん×3 |
| RUSH② | 近距離立ちD→しゃがみD |
| RUSH③ | 近距離立ちD ©➡ ふうじん いぶき or しんやおとめ じっそうこく |

# GEESE HOWARD 対戦攻略

高性能なめくり攻撃と、超絶連続技がウリのギース。多少ダメージを受けることは覚悟の上でラッシュを敢行し、相手をほんろうして接近戦をモノにしよう。

## 接近戦で勝負

単発技の威力は小さめだが、優れた連続技を持つギースは接近戦が得意。その接近戦で重宝するのは、しゃがみBとしゃがみB→弱烈風拳の二つ。これらを交ぜて使うと、弱烈風拳が相手のGCフロントステップの失敗にヒットすることが多く、ガードされた場合も全く問題無い。このとき相手のガードが固めなら、フロントステップからの投げや➡+Dを使ってプレッシャーをかけるほか、ジャンプBでめくりを狙おう。レイジングストームでケズるのも、たまに使うと面白い。



キャンセル版の烈風拳は、近距離なら相手に当てやすく、遠距離ならパワーゲージをためる目的で使える。

## チャンスを作る

大ダメージのカギとなる技は、➡+Dとめくりジャンプ B。➡+D後はフロントステップ→近距離立ちC ©➡+D、または大ジャンプBでめくりを狙おう。相手のGCフロントステップを読んで、AB同時押しで通常投げを仕込んだしゃがみAに連係させるのもいい。ただ、➡+Dはカウンターヒットを取られると痛いので注意。

次はAB投げを決めた後。雷鳴豪波投げを狙わないなら、通常技→空キャンセル弱烈風拳で少しだけパワーゲージをためた後に、ジャンプBでめくりを狙おう。

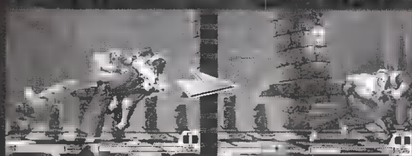


➡+D後はギース側が大幅に有利となるので、選択肢が豊富。打撃技主体でガンガン攻めていこう。

## 浮かせた後の追撃

キャンセル弱烈風拳で相手を浮かせた後は、パワーゲージが無ければ➡+Dで追撃して、そのまま前方大ジャンプで追い掛けよう。着地後はフロントステップ→遅めのしゃがみA（AB投げを仕込む）まで入れ込む。この連係は相手が受け身を取ったときに効果的で、相手の受け身終了直後にちょうど投げが重なるぞ。相手が受け身を取らないようなら、雷鳴豪波投げを狙おう。

そのほか、前方大ジャンプDで追撃後に、前方大ジャンプBでめくる手もある。展開が早くヒットしやすい。

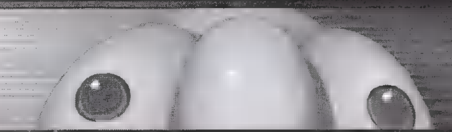


➡+Dで追撃して、すぐに前方大ジャンプ→フロントステップ→AB投げ。受け身を取った相手に決めやすい。

### 連続技解説

①は基本連続技。レイジングストームは[illegible]で出そう。②は難度は高いが、➡+Dの後にフロントステップから近距離立ちCをつなぐもの。ただし徐々に間合いが離れるため4セットが限界。③はヒューゴー&アースクエイク限定の大道芸連続技。1回目の弱烈風拳の前にMAX発動が切れるのが条件で、その後通常技→空キャンセル弱烈風拳を2回空振りしてから跳び込もう。これで2回目のMAX発動&気絶が可能。

| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプB→近距離立ちB ©➡ 弱烈風拳→（フロントステップ）→レイジングストーム |
| RUSH② | ➡+D（フロントステップ）→近距離立ちC ©➡ {➡+D}×4 ©➡ 弱烈風拳→（フロントステップ）→レイジングストーム |
| RUSH③ | （MAX発動中&ヒューゴー、アースクエイク限定）近距離立ちC ©➡ {➡+D ©➡ 邪影拳（1段目） ©➡ ➡+D ©➡}×5 ©➡ 弱烈風拳→（相手気絶）→ジャンプD→近距離立ちC ©➡ ➡+D ©➡ デッドリーレイブ（7発目まで）→前方ジャンプD→近距離立ちC ©➡ {➡+D ©➡ 邪影拳（1段目） ©➡ ➡+D ©➡}×5→（相手気絶）→羅生門 |



# MARS PEOPLE

マーズピープル

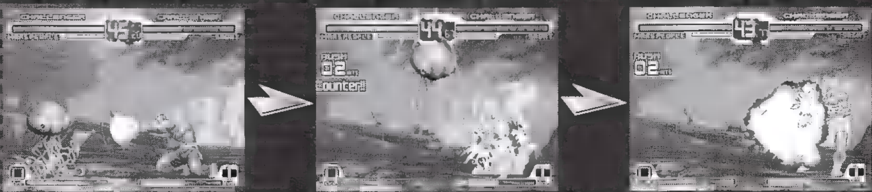
ガード不能のノット・インディペンデンス絡みの連係が勝利へのカギ。その連係を実行するためには、どんどんパワーゲージをためる必要があるぞ。

## とにもかくにも、パワーゲージこそ命

対人戦での基本的な指針は、パワーゲージをためてノット・インディペンデンスを絡めた連係を狙うこと。

中～遠距離で重要なのは、マーズショットとその後の対応。まず、飛び道具を持つ相手には弱、持たない相手には強を主に使う。相手の跳び込みには早めの後方大ジャンプC、相打ち覚悟の←＋D、少し引き付けてのしゃがみCで対抗しよう。前方大ジャンプCの先端を当てるように跳び込むのもいい。相手が対空技を持っていても、ジャンプCを出さなければ当たらないぞ。

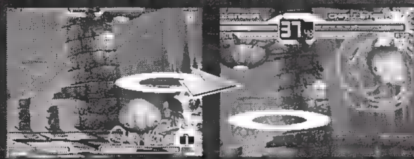
接近戦では、GCフロントステップからのプラズマ・アブダクションを狙いつつ、連打の効くしゃがみBでけん制していこう。遠距離立ちAにつないで、弱プラズマ・スピンへ連係させるのも面白い。背下攻撃のスキが小さく、相手の裏に回りつつ決まればプラズマ・アブダクションがつながるからだ。しかも、GCフロントステップされても反撃を受けないぞ。



飛び道具の撃ち合いはマーズショットの軌道の関係上こちらが不利なので、AREA 801で避けつつ攻撃しよう。受け身を取られないダウンを奪えるので、ノット・インディペンデンスやロズウェル・バニッシュといったガード不能攻撃の狙いどころでもあるぞ。

## 狙え！　ノット・インディペンデンス!!

マーズピープルを象徴する技、それがガード不能飛び道具のノット・インディペンデンス。この技は、相手をダウンさせた後に強で出すのが理想だ。その後はしゃがみBをチマチマ当てるか、ジャンプCを上から被せて逃げ場を無くし、UFOがリングレーザーを撃つまでの時間を稼ごう。相手との距離によっては、攻撃時間が長い弱プラズマ・スピンをガードさせるのも手。ただし、技をガードさせるということは、各種GCで脱出される危険性があるということも頭に入れておこう。



ノット・インディペンデンスの後は、弱プラズマ・スピンを狙いたい。UFOのレーザーヒット時の追撃としても強力だ。

### 連続技解説

①は接近戦で相手を固めている合間に使う。ダメージを与えるよりも、パワーゲージをためるのが目的。②は密着限定。スキの大きい技に対して狙おう。③は弱プラズマ・スピンからの連続技。当たり方によっては弱AREA 801が決まらないので、ジャンプCで追撃するといい。画面端であれば←＋Dで追撃し、ダウンを奪おう。④はMP12からの連続技。ツングース・インシデントは、引き付けて出せば最後の爆発までヒットする。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB×1～2→遠距離立ちA |
| RUSH② | 近距離立ちC（1段目）Ⓒ ←＋D Ⓒ プラズマ・アブダクション or 強ツングース・インシデント |
| RUSH③ | 弱プラズマ・スピン→弱AREA 801 |
| RUSH④ | MP12→強プラズマ・スピン→強ツングース・インシデント |



# IORI YAGAMI

ヤガミイオリ(?)

最大の武器は、他を圧倒するスピード。対戦でどのようにスピードを活かしていけばいいのかを、具体的に紹介しよう。

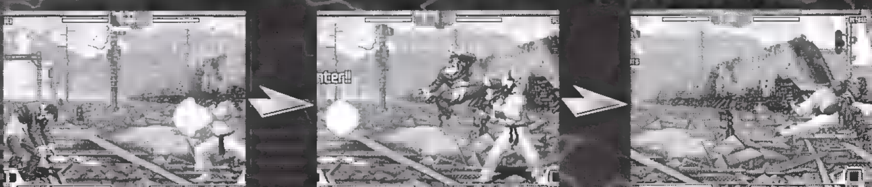
## スピードを活かす

暴走庵はとにかくスピードが速いので、それを活かした攻めが有効となる。接近する手段は基本的にジャンプCで問題無い。バレバレのタイミングで跳び込まない限りは、なかなか迎撃されないだろう。

フロントステップや歩きも驚異的な速度で移動できるため、中間距離から一瞬にして相手の懐へ入り込める。接近後は近距離立ちC→➡＋A→強葵花や屑風で二択攻撃を仕掛け、ガードを崩していこう。

対空技には強鬼焼きと、空対空狙いの垂直ジャンプDを使っていく。ジャンプの滞空時間が長いため、あらかじめ垂直ジャンプDをばらまいておいてもスキが生じにくいのだ。相手のジャンプを見てから、強引に前方ジャンプDで落としにかかるという戦法も、暴走庵は実戦レベルで可能だぞ。

また、歩く速度の高さを活かした「歩き→通常投げ」も強力。戦法の一つとして、積極的に組み込んでいくといい。ほかにも遠距離から弱闇払いを出し、それを歩いて追い掛けるといった戦法も取れるぞ。

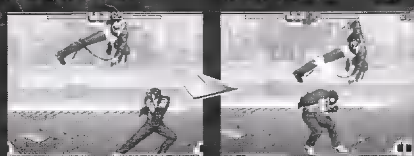


ジャンプ速度が速いため、相手の飛び道具を確認してからでも十分にジャンプ攻撃が間に合う。お互いが画面端に近い距離に居たとしても、大ジャンプならしっかり届くので、飛び道具のスキは絶対見逃さないようにしよう。

## 暴走庵ならではの攻め方

暴走庵はジャンプが素早いので、大ジャンプ空中←＋Bによるめくりが見切られにくく有効。通常の庵のよりも大幅に持続時間が長いため、ジャンプ頂点寸前で出してしまってOKだ。空中←＋Bはのけぞり時間が長いので、ヒット時は連続技を狙っていけるぞ。

これを組み込んだ起き攻めも強力。弱葵花×3ヒット後に少し後退してから、前方ジャンプCと前方大ジャンプ空中←＋Bを使い分ければ、ガード方向を迷わせられるのだ。技を当てずに着地してのしゃがみBや屑風も交ぜると、相手は見極めるのがより困難となる。



大ジャンプから←＋Bを早めに出すと、上の写真のような形で跳び込むことになるので、ガード方向を惑わせられるぞ。

### 連続技解説

①は画面端なら、最後を弱葵花（2発目）→近距離立ちCに代えられる。②は八稚女を絡めた連続技。➡＋Aキャンセル時には、素早いコマンド入力が必要。③はタイミングがシビアなため、K.O.まで決め続けるのは厳しい。適当なところで屑風→前に歩いて近距離立ちC→➡＋A→強葵花×3を決めよう。

| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ 葵花×3 |
| RUSH② | 空中←＋B→しゃがみB Ⓒ ➡＋A Ⓒ 八稚女 |
| RUSH③ | 屑風→（フロントステップ）→しゃがみA Ⓒ 屑風→）×n |

# RYU
リュウ

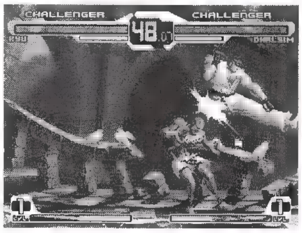
リュウは波動拳と昇龍拳による、「跳ばせて落とす」を基本戦術とするスタンダードなキャラ。基本連続技も安定してダメージが大きいので、欠点が少ないぞ。

## 基本的な立ち回り

遠距離では弱波動拳でけん制し、中間〜近距離ではリーチの長い↘+Dと、ガードされても有利な➡+Bを主軸として闘おう。➡+Bは下段技をかわしつつ攻撃できる上、ある程度近い距離でヒットさせれば強真空波動拳や↘+Dへつなげられるので見返りも大きい。ただし、間合いが近いとGCフロントステップからの投げで反撃されることもあるので、多用し過ぎないこと。

相手が跳び込んできたときは、基本的に引き付けての強昇龍拳で迎撃する。めくり狙いの跳び込みは返せないので。その場合は早めのしゃがみCを使おう。

相手に攻め込まれたときは、GCフロントステップ以外に、弱昇龍拳も切り返しや相手のけん制を刈るのに役立つ。MAX発動中は強真空波動拳までセットで入力しておけば、ヒット時の見返りが大きいぞ。



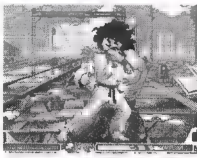
➡+Bを利用したラッシュから、まれに大ジャンプDでめくりを狙うのも有効。相手に的を絞らせないようにして、撃[illegible]されるのを防ごう。

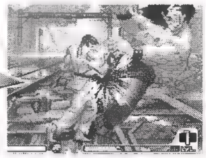


GCフロントステップからはリーチが長く発生の早いしゃがみBを狙おう。ヒット後は↘+D↓強真空波動拳につなげられれば理想的だ。

## MAX発動中の攻め

MAX発動中に跳び込みに成功する、相手をダウンさせる……といった有利な状況を作ったら、どこキャンを使って➡+Aとしゃがみ Bで積極的に二択を仕掛けたい。画面端ならば、中段からは下記のRUSH⑤、下段からはしゃがみB→昇龍拳→➡+Bで一気に体力を奪おう。一方、画面中央では昇龍拳→➡+Bのループが入らないので、直接昇龍拳→スーパーキャンセル強真空波動拳に切り替える必要がある。





➡+Aを密着状態で当てないと昇龍拳が空振りするため、起き上がりに重ねる際には相手の通常投げを警戒する必要がある。

### 連続技解説

①は下段始動の基本連続技。弱竜巻旋風脚は一部座高が高いキャラ以外のしゃがみ状態、または画面中央で↘+Dの先端がヒットだとつながらない。②は➡+Bが近距離でヒットしたときの連続技。直接強真空波動拳につなぐ方が、少しだけ決められる間合いが広い。③は跳び込みからの基本連続技。パワーゲージが無い場合は弱竜巻旋風脚へ。④は割り込みや対空から一気に体力を奪える連続技。⑤は画面端限定。➡+B後の昇龍拳はよく引き付けて当てること。真・昇龍拳で締める場合は、スーパーキャンセルではなく➡+Bから直接決める方が簡単。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB×1〜3 Ⓒ ↘+D Ⓒ 強真空波動拳 or 弱竜巻旋風脚 |
| RUSH② | ➡+B→{強真空波動拳} or {↘+D Ⓒ 強真空波動拳} |
| RUSH③ | ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ ↘+D Ⓒ 強真空波動拳 |
| RUSH④ | (MAX発動中)昇龍拳 Ⓢ 強真空波動拳 |
| RUSH⑤ | (MAX発動中&画面端限定)➡+A(1段目)Ⓒ{昇龍拳 Ⓒ ➡+B Ⓒ}×n→昇龍拳 Ⓢ 強真空波動拳 or 真・昇龍拳 |

# KEN
ケン

「歩き投げ」と「歩きしゃがみB」を使い分けて、相手のガードを崩していこう。しゃがみBからの連続技は若干難しいが、可能な限り精度を上げておきたい。

## 基本的な立ち回り

地上戦ではフロントステップから先端を当てるように↘+Dを出して、しつこいぐらいに下段を攻めるのが有効。こうすると相手は地上戦を嫌ってジャンプしがちになるので、強昇龍拳で落としていこう。また、↘+Dで相手を押さえ込みやすいケンは、こちらから跳び込むきっかけを作りやすい。基本はめくり狙いの前方ジャンプDで跳び込み、しゃがみBにつなごう。

めくりジャンプDがガードされた後は、少し歩いてからの通常投げも有効だ。この選択肢を見せておけば、歩いて通常投げと思わせておいての歩きしゃがみBから、連続技が決めやすくなる。ケンにとってこのガード崩し方法は、基本的なことだがとても重要だ。

遠距離で様子を見るときは、波動拳は当然使うとして、鉈落とし蹴りを出していくのも面白い。この技は空振り時でもパワーゲージが結構たまる上、目立ったスキも無いので、繰り返し出してパワーゲージを稼ぐといいだろう。攻撃判定が斜め上方向に強いので、偶然の対空技として機能することも少なくないぞ。



フロントステップから先端を当てるように↘+Dを出していけば、地上戦を制しやすい。けん制合戦は、この技一つで渡っていけるぞ。

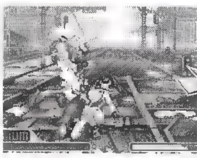


鉈落とし蹴りは写真の部分の攻撃判定が非常に強い。パワーゲージをためているときに跳び込まれても、偶然の対空技として機能しやすいぞ。

## ➡+Bから連続技を狙う

MAX発動中は中段攻撃の➡+Bから大きく体力を奪えるようになるので、攻撃の選択肢が増える。そのためにも、前述した鉈落とし蹴りでパワーゲージをためていこう。➡+Bからの連続技は、下記を参照のこと。

➡+Bは若干発生が遅いので、割とガードされやすい。また、連続技につなぐためには至近距離で出す必要がある。よって、主な狙いどころはめくりジャンプDの後。着地後ダイレクトに出せば比較的ヒットしやすいぞ。そのほか、強昇龍拳やしゃがみBなどをどこキャンして出し、細かく体力を奪うのも悪くない。





➡+Bがヒットしても、距離が離れ過ぎているとその先がつながらない。よって、ある程度近い距離から狙う必要があるぞ。

### 連続技解説

①は相手の大きなスキに決めたい。②はジャンプDを省いて下段始動の連続技としても使う。疾風迅雷脚の方が、しゃがみBを1発増やせるぞ。③はMAX発動中の中段始動連続技。ガードされていた場合は、強昇龍拳の2段目から再度➡+Bを出してスキを無くそう。出し切ると反撃必至なので注意。

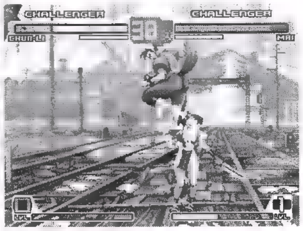
| | |
|---|---|
| RUSH① | 近距離立ちC Ⓒ ↘+D Ⓒ 疾風迅雷脚 |
| RUSH② | めくりジャンプD→しゃがみB×2 Ⓒ 強昇龍拳 or 疾風迅雷脚 |
| RUSH③ | (MAX発動中)➡+B→強昇龍拳(2段目) Ⓢ 疾風迅雷脚 |

# CHUN-LI 春麗 対戦攻略

しゃがみB→↘+B→鳳翼扇は、ぜひ覚えたい連続技。これとコマンド投げの二択で、大ダメージをGET！ 対空面も優秀なので、攻守共に弱点は無いぞ。

## 投げと打撃の二択

跳び込み時は、地上技をつぶす目的でジャンプD、めくりを狙う目的でジャンプBを使おう。そこから打撃と転身円舞で相手のガードを崩すのが基本だ。打撃は段数が少ないほどGCされにくいので、RUSH①のしゃがみB→↘+Bまでにヒット確認をして鳳翼扇につなげよう。一方コマンド投げ後は、相手の状態やキャラによってRUSH②と③を使い分けるのが理想的だ。



基本の二択以外に、↘+Dも交ぜると効果的。ダメージは小さいものの、密着状態ならめくりになる上、GCフロントステップや暴れにも強い。

## 対空の使い分け

最もオススメの対空技は、姿勢の低い↘+B。相手の着地に置くように出せば、ほとんどのジャンプ攻撃をかわしつつヒットさせられる。また、ヒット時は相手が立ちやられ状態になるので、キャンセルで弱スピニングバードキック＋αなどにつなぐことが可能。このときのスピニングバードキックは、相手の裏側に着地することが多い。その後の技は左右逆に入力しよう。

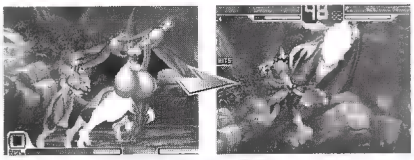


↘+Bの姿勢が一番低くなるのは、攻撃発生の直前～攻撃発生中。このタイミングと最も当てやすい間合いを覚えれば、超強力な対空技になる。

一方、めくり狙いの跳び込みや下方向に強いジャンプ攻撃には、間合いの広い空中投げを狙おう。

前者二つの手段で迎撃できない場合は、GCフロントステップ→強天昇脚が最終手段。ヒット率が非常に高く、見返りも大きいので、狙いすまして使おう。

最後に、特殊な空中軌道を描くベガのヘッドプレスなどには垂直ジャンプCが効果的。横方向に強く、持続時間が非常に長いので、置いておく感じで使おう。



相手のジャンプ攻撃が非常に強い場合は、GCフロントステップ（BC同時押しがやりやすい）→強天昇脚の出番だ。

### 連続技解説

①は間合いが近ければしゃがみBを1～2発増やせる。ヒット確認して鳳翼扇につなぎたい。②は立ち状態限定だが、一部のキャラ（92ページ参照）にはしゃがみ状態にも決まる。③は②の入らないチョイ、ロックマン ゼロと、しゃがみ状態の相手に対する連続技。④は画面端限定の連続技。強百裂脚はすぐに止めて、先行入力の大ジャンプからC・Cを決めよう。なお、デミトリに対しては強百裂脚を出し続ければ……。⑤は強旋円蹴の後半がヒットしたとき限定。座高が普通～低いキャラに対しては、しゃがみ状態に決めるだけでその状態になるぞ。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB Ⓒ ↘+B Ⓒ 鳳翼扇→前方大ジャンプC・C |
| RUSH② | 転身円舞→（フロントステップ）→しゃがみB×2 Ⓒ ↘+B Ⓒ 弱スピニングバードキック（覇山天昇脚）or（強天昇脚→前方大ジャンプC・C） |
| RUSH③ | 転身円舞→（フロントステップ）→近距離立ちC Ⓒ 強天昇脚→前方大ジャンプC・C |
| RUSH④ | （画面端限定）鳳翼扇 or 強天昇脚→強百裂脚→前方大ジャンプC・C or 覇山天昇脚 |
| RUSH⑤ | 強旋円蹴→鳳翼扇→前方大ジャンプC・C |

# GUILE ガイル 対戦攻略

相手をソニックブーム（以下ソニック）で跳ばせて、サマーソルトキック（以下サマー）で落とす！ ガイルは基本に忠実な戦法こそが、強力無比だ。

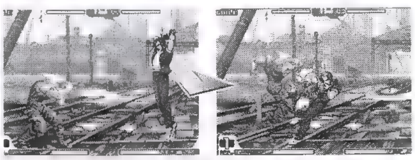
## 跳ばせて落とせ！

ソニックで跳ばせてサマーで落とすという戦法が強力だが、その戦法を実現するには難度が高い同時タメ（12ページ参照）の会得が不可欠。練習を重ねよう。

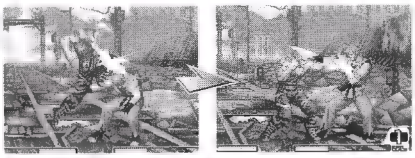
飛び道具が主力けん制技ということで、無理に近距離戦を行なう必要は無い。後方大ジャンプで間合いを離しつつタメを作り、ソニックを撃とう。基本はスキが小さい弱、これをガードさせた後は弾速の速い強を使うといい。連発して相手を追い詰めていこう。

相手の跳び込みは強サマーで落とすのがベスト。タメに自信が無いならしゃがみC、サマーが届かない遠距離時の跳び込みにはCD同時押しで空中投げを入れ込んだ前方ジャンプC、サマーで落としにくいめくりに対しては空中投げが有効になってくるぞ。

中間距離ではソニックに→+Cを交ぜるといい。リーチに優れる上、相手のジャンプし掛かりに決まればダウンを奪えるのが利点だ。近距離では← or →+Bも有効。←+Bで出せばソニックのタメを維持できるし、ヒット時は立ちAが連続ヒットするぞ。



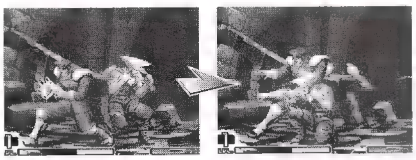
ソニックで跳ばせてサマーで落とす！ 同時タメは難しいが、無くしての常勝は無い。完全な斜め入力のコツをつかもう。



相手に触れれば有利な← or →+B。GCフロントステップされても反撃されにくく、ヒット時は立ちAがつながる。

## 受け身の動作時間が短い！

ガイルは受け身の動作時間が極端に短く、ベガのサイコクラッシャーやメガサイコクラッシャーをくらっても、受け身からしゃがみAで反撃できる。そのほかに画面端なら、色の天咆輪～露祓や、ヒューゴーのハンマーマウンテン、チョイの悲猿■や鳳凰脚にも反撃可能。画面端でダンのAB投げ後も反撃できるが、ダンは打撃技に対して無敵になっているので反撃は投げのみ。反撃できない技でも、同時タメを作りつつ受け身を取れば、相手が攻めにくくなるのは間違い無い。



スキが大きいサイコクラッシャーや、メガサイコクラッシャーに対しては、受け身からの反撃が確定するぞ。

### 連続技解説

①はGCフロントステップから狙っていく連続技。しゃがみAのつなぎを遅らせれば、2発目の時点でタメが完成する。②は密着からの連続技。こちらも弱攻撃を決めている間にタメが完了するぞ。③は画面端限定のしゃがみC始動連続技。決める機会は少ないが覚えておこう。また、しゃがみCからはソニックハリケーンもつながる。④はどこキャンを使った連続技。ダメージはあまり大きくないが、[illegible]はなかなかのもの。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみA×2 Ⓒ サマーソルトキック or サマーソルトストライク |
| RUSH② | しゃがみA×2→遠距離立ちB Ⓒ トータルワイプアウト |
| RUSH③ | （画面端限定）しゃがみC Ⓒ 弱ソニックブーム→（フロントステップ）→しゃがみA×R Ⓒ サマーソルトキック or サマーソルトストライク |
| RUSH④ | （MAX発動時）しゃがみB Ⓔ →+C Ⓔ ↙+B Ⓔ →+C |

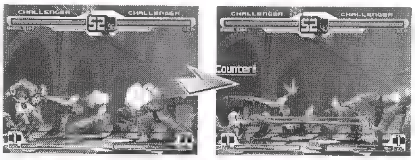
# DHALSIM
ダルシム攻略

遠距離戦でダメージを与え、先行逃げ切りで勝つのが理想。じれて跳び込んでくる相手を、各種通常技、必殺技を使い分けて的確に迎撃できるかがカギ！

## 遠距離戦

手足の伸びるダルシムは、遠距離で闘い続けるのがベスト。弱、強のヨガファイアをメインに、ジャンプ防止には立ちD、地上では↖+Aや立ちCを使って、相手を遠ざけるようにして闘っていこう。

遠距離で飛び道具の撃ち合いになった場合、狙いは二つ。飛び道具相殺後の立ちCと、宙を飛ぶ飛び道具の下をくぐりつつ攻撃できる↖+Cだ。前者は硬直の長めな飛び道具に対して有効で。後者は弾速の速い飛び道具に合わせれば、低い姿勢で避けつつ攻撃できる。

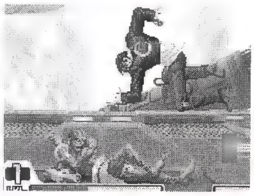


飛び道具が相殺した場合は作戦勝ち。立ちCを出せば硬直中の相手にヒット、カウンターヒットならこのダメージ！

## 対空をどうする？

最も頼りになる対空技は↖+D。ジャンプ攻撃が下方向に弱い庵、テリー、リョウ、バイソン、洗脳ケンの5キャラに対しては、非常に効果的だ。それ以外のキャラに対しても、↖+Dをつぶせるジャンプ攻撃はリーチが短かったり、低めに出す必要があったりするので、↖+Dを意識させれば後方ジャンプCや立ちD、早出しのヨガフレイムやヨガブラストが使いやすくなる。

間合いが近い場合は、立ちAによる迎撃が有効。迎撃後はキャンセルで弱ヨガファイアを出すといい。また、EXCEEDも早めに出せば対空として機能するぞ。



対空の要となる↖+D。距離とタイミングさえ間違わなければ、この技だけですべての跳び込みを落としていける相手キャラも居る。

軌道の高いジャンプで自分を跳び越すような跳び込みに対しては、対空として機能する地上技が相打ち覚悟の●+Aしか無いため、意外に厄介。あまりにも連発されるようなら、後方ジャンプからの←+B or Dで迎撃するか。前方へのヨガテレポートで脱出しよう。

空中必殺技や空中特殊技を持つ相手には、ヨガブラストによる対空を多めにする。カウンターヒット時は大ジャンプDで追撃できるので、ダメージも大きい。



空中でカウンターヒットを取りやすい相手には、ヨガフレイムがオススメ。追撃を含む合計2ヒットで、このダメージ！

### 連続技解説

①は基本連続技。しゃがみC部分をしゃがみA×2としてもOK。②は相手の下段攻撃や投げに合わせるのが理想。ヒット確認はできないため、弱ヨガドリルアタックまで出し切ることになるが、ガード時にGCフロントステップされても反撃は受けにくい。画面端ならしゃがみCやヨガレジェンドでも追撃できる。③は画面端限定。3ヒットの連続技だが、ダメージは大きい。④は地上からEXCEEDにつなぐもの。

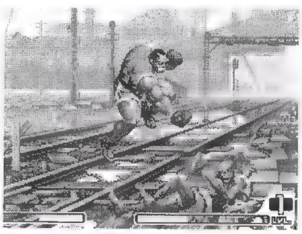
| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみC ⓒ ↖+D |
| RUSH② | 空中↓+D ⓒ 弱ヨガドリルアタック→立ちC |
| RUSH③ | (画面端限定)しゃがみC ⓒ 強ヨガファイア→↖+D |
| RUSH④ | ←+C(1段目) ⓒ 弱ヨガレジェンド |

# M.BISON
M.バイソン対策攻略

メインで使う必殺技は、すべてGCフロントステップの的になりやすい。ガードで固まりがちになる相手の意識を逆手に取った戦術を組み立てよう。

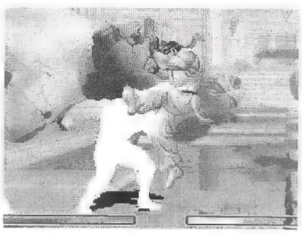
## GCフロントステップを意識した基本戦術

バイソンの突進系必殺技はスキが小さく、けん制や奇襲に使いやすいが、相手に少しでもパワーゲージがあると、GCフロントステップ→通常投げで簡単に反撃されてしまう。そのため、相手はバイソン戦でガードを意識してくるはず。それを逆手に取って、接近戦では素早いフロントステップからCD投げを狙ったり、不意に大ジャンプからジャンプDでめくりを狙ったりするといい。また、相手がダッシュストレートに的を絞っているようなら、下段判定かつ攻撃タイミングの遅いダッシュグランドストレートも交ぜていこう。



バイソンのジャンプ攻撃は低く鋭いが、判定が弱いので、スライディングのような低い姿勢の攻撃で簡単に落とされてしまう。

飛び道具を多用して突進技を防止してくる相手には、落ち着いて垂直ジャンプでかわしつつ、歩いて接近を試みよう。ある程度近い距離で飛び道具をガードした場合は、GCフロントステップから大ジャンプ攻撃で跳び込んでいくのもアリだ。バイソンのジャンプ攻撃は弱めなので、簡単に跳び込まないようにしたい。

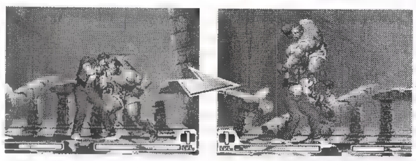


とっさの対空にはしゃがみC以外に、GCフロントステップからのCD投げも使っていくといい。投げた後は、後述の起き攻めを狙っていこう。

## 通常投げの使い方

CD投げは受け身を取られないので、その後は起き攻めを狙うチャンスとなる。基本的に投げ後はフロントステップからジャンプし、ジャンプDでめくり or 正面でガード方向を揺さ振ろう。なお、めくりジャンプDからは地上技につなぎにくいので、進行方向にレバーを入れてタメを作りつつ、発生の早いしゃがみAからヒット確認してクレイジーバッファローを狙いたい。

一方AB投げは受け身を取られるが、モーションが長いので、相手より体力が多い状況での時間稼ぎに。



CD投げ後はめくりのチャンス。ジャンプDは攻撃判定が小さめなのでめくりにくいが、その分相手は見切りづらい。

### 連続技解説

①は、ギガトンブロー後に画面端へ到達すれば、さらにクレイジーバッファローが決まる。②は、最後を→←→+A～→+Aと入力すれば出しやすい。③はしゃがみCを当てた直後に弱ダッシュアッパーを入力、すぐに←タメを開始。弱ダッシュアッパーが当たった後は、キャンセル受付時間が切れる直前に→+A～B押しっぱなしで弱ダッシュストレート→弱ダッシュアッパーと出せる。弱ダッシュストレートが当たり、どこキャン弱ダッシュアッパーの入力が成立したら、しゃがみC後と同様すぐにタメを開始すること。

| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプC→しゃがみC ⓒ 強ワイルドスマッシュ→ギガトンブロー |
| RUSH② | しゃがみA×2→立ちA ⓒ クレイジーバッファロー |
| RUSH③ | 至近距離立ちC ⓒ 弱ダッシュグランドストレート |
| RUSH④ | (MAX発動中)しゃがみC ⓒ 弱ダッシュアッパー (ⓒ 弱ダッシュストレート ⓒ 弱ダッシュアッパー)×n ⓒ 強ワイルドスマッシュ→ギガトンブロー→クレイジーバッファロー |

# BALROG バルログ 対戦攻略

機動力に優れ、けん制能力が高いバルログ。素早い移動からの通常投げと、GCフロントステップからのスカーレットミラージュが重要なダメージ源となるぞ。

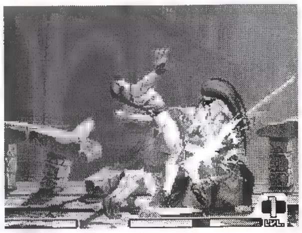
## 素早さを活かしたヒットアンドアウェイが基本

バルログはリーチの長さと素早い機動力が武器なので、対戦中はヒットアンドアウェイに終始したい。とはいえ、GCフロントステップが強力な本作では、単調なけん制は命取りになりかねない。まずは振りが小さいしゃがみAやしゃがみD、↙+Dをギリギリの間合いで繰り出そう。空振りしても反撃を受けにくいこの攻撃を、フロントステップから連続的に繰り出して相手にプレッシャーを与え、素早いジャンプから持続時間が長く落とされにくいジャンプBで攻めたり、中間距離でガードを固めた相手を思い切って投げにいく……というのが、基本的な攻め方になるぞ。

こちらの技の空振りに対し、相手が攻撃を当てにくればチャンス到来。あらかじめレバーを↙にタメておき、ガード中に素早く→←→と入力してDを押し続ければ、GCフロントステップから最速でスカーレットミラージュを出すことができる。連続技に乏しいバルログにとっては貴重なダメージ源となるので、しっかりと練習して確実にモノにしておこう。



リーチが長く、ダウンを奪える↙+Dは、空振り時のスキが小さく、終わり際をガードさせれば反撃も受けにくい。しゃがみDなどと併用しよう。

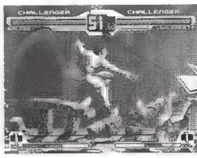


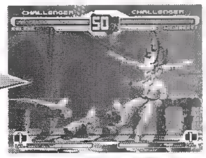
GCフロントステップ～スカーレットミラージュは、バルログの生命線。けん制でパワーゲージをためて、チャンスには確実に決めていこう。

## めくりフライングバルセロナアタックを狙え!!

相手を画面の中央に位置させ、フライングバルセロナアタック(以下バルセロナ)で自分の背後の壁に張り付き、レバーを前に入れ続けてから攻撃することでめくりとなる。ガードしにくいのはもちろんのこと、固まった相手にイズナドロップが狙いやすいのも利点。

肝心の狙いどころとなるのは、空中投げの後とイズナドロップを含む各種投げ後に大ジャンプで相手に接近した後。強力な対空技を持っている相手には落とされてしまうので、接近せずに対空技を空振りさせて反撃するという選択肢も視野に入れておこう。





各種投げで相手を画面中央(ステージの中央ではない)に投げた後が狙いどころ。大ジャンプで接近してから出そう。

### 連続技解説

①はジャンプ攻撃からの連続技。ゲージがあるときは強スカーレットミラージュに。画面端～端で飛び道具を撃たれても大ジャンプから狙っていけるぞ。②はEXCEEDを絡めた連続技。密着する必要があり、しゃがんだ相手にはまず決まらない。③はどこキャンを使ってEXCEEDにつなぐ大道芸的連続技だ。

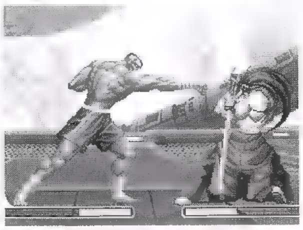
| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプD→しゃがみA Ⓒ 強スカーレットテラー or 強スカーレットミラージュ |
| RUSH② | 近距離立ちC Ⓒ レッドインパクト |
| RUSH③ | (MAX発動中&画面端限定)ジャンプD→しゃがみA Ⓒ 強ローリングクリスタルフラッシュ(2段目)Ⓓ 強スカーレットテラー(1段目)Ⓓ ショートバックスラッシュ→レッドインパクト |

# SAGAT サガット 対戦攻略

リーチの長いけん制で地上戦はお手のもの。振りは遅いものの、早出しをすれば十分にカバーできる。後は自ずとダメージ勝ちしている状況になるはずだ。

## 基本的な立ち回り

遠距離では各種タイガーショットでけん制するほか、リーチの長い遠距離立ちB、Cを相手の目の前に置く感じで出す。中間距離ではガードされても有利な下段の↘+D、足払いをつぶしやすいしゃがみCも目の前に置くように出そう。相手の跳び込みは、早出しの遠距離立ちDやタイガーアッパーカットで落とす。連係への割り込みには、技が出てしまえば必ず弾が出る強(グランド)タイガーキャノンを使って相打ちを狙おう。

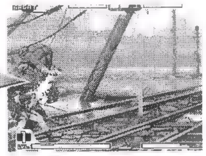


サガットのけん制の基本は、相手の目の前に攻撃を置くこと。遠距離立ちCなどリーチの長い攻撃で、自分の距離を保って闘うのが重要だ。

## CD投げからの攻め

相手を背後に投げるCD投げは、投げ後のスキが小さく、画面端を背負った状態で投げれば起き攻めを仕掛けられる。投げ後は、相手の起き上がりに通常ジャンプから中段のジャンプDを重ねるか、技を出さずに着地して下段の↘+Dを出すかで二択を仕掛けよう。ジャンプDは着地寸前に出すようにすれば、昇龍拳などの無敵技を出されても大抵の場合はガードが間に合うので、反撃を決められる。ジャンプDからは①の連続技、↘+Dからは②の連続技で大ダメージを与えよう。



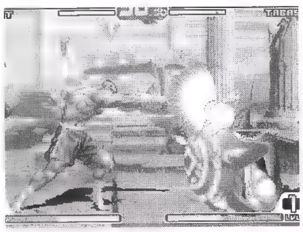


CD投げ後の起き攻め成功時は、体力ゲージ1本分のダメージを与えつつ画面端へ追い詰めた状態を保てる。狙う価値あり。

## そのほかの小ネタ

MAX発動時はどこキャンが可能なので、中段の→+A Ⓓ 弱タイガーアッパーカットで、しゃがみガード崩してダメージを与えられるようになる。

普通タイガーショットはほとんどのキャラのしゃがみ状態に当たらないが、色、アースクェイク、バイソン、ヒューゴー、デミトリのニュートラルしゃがみとしゃがみガード、幻十郎、タバサのしゃがみガードには当たる。これらのキャラには強力なけん制となるぞ。



一部のキャラには、タイガーショットがしゃがまれても当たる!! 対応キャラは少ないが、十分に脅威といえるハズ。ガンガン連射しよう。

### 連続技解説

①は基本連続技。パワーゲージが無い場合はタイガーレイドを弱タイガーアッパーカットにしよう。タイガーレイド後に画面端へ密着していれば、強タイガーアッパーカットで追撃可能だ。②も画面端でのみタイガーレイド後に追撃可能。③は→+Aをヒット確認して出したい。ガード時に出しても、どこキャンで弱グランドタイガーショットを出せば多少はフォローできる。④は攻撃判定の強いジャンプ攻撃と相打ちになったときが狙い目。

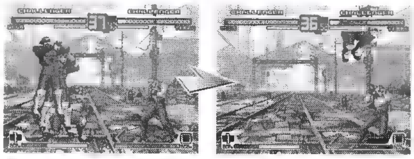
| | |
|---|---|
| RUSH① | ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ 弱タイガーレイド |
| RUSH② | ↘+D Ⓒ 強タイガーレイド |
| RUSH③ | (MAX発動時)→+A Ⓓ 弱タイガーアッパーカット |
| RUSH④ | 強タイガーアッパーカット(相打ち)→強タイガーキャノン |

# VEGA ベガ 対戦攻略

地上に居るのは愚の骨頂。空中こそがベガの主戦場だ。「ヘッドプレスばっかりでつまんねーよ」などと思わせれば、こちらのペースにハマっているハズ。

## 基本的な立ち回り

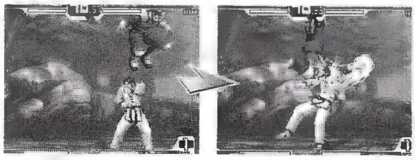
地上戦は弱いので、常にジャンプしているつもりで闘おう。けん制は、後方ジャンプDやベガワープを出しつつタメを作ってヘッドプレスで突っ込む、というもの。ヘッドプレスは攻撃判定が強いので、空対空も兼ねる。それを意識して昇りジャンプ攻撃で迎撃しようとする相手は、遠距離立ちDや昇りジャンプDで落とすといい。相手の跳び込みはGCフロントステップからの通常投げか、早出しのしゃがみCで対処しよう。



後方大ジャンプで逃げて、ヘッドプレスで帰ってきて……といった動きが重要。ヘッドプレスはなるべく遠距離で出そう。

## デビルリバースでアクセントを

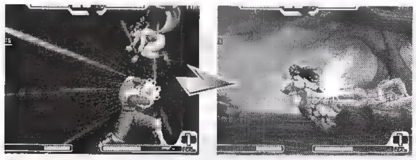
ヘッドプレス一辺倒だと、対空技に迎撃されることもしばしば。そこで役立つのがデビルリバースだ。相手の対空技が届く距離の直前辺りで追加入力を行ない、空振りを誘おう。この最中にタメを作っておけば、スキにメガサイコクラッシャーをたたき込める。また、ヘッドプレスのときに相手を踏み付けているタイミングで追加追加入力を行ないつつレバーを←方向に入れれば、裏から表へ移動して攻撃するので幻惑効果が高い。



相手がヘッドプレスによるめくりを意識すれば、デビルリバースを出しやすい。相手の裏に回った辺りで攻撃を出そう。

## めくりメガサイコクラッシャーを狙う

相手の起き上がりやダウンしない吹っ飛び後の着地に、早めに(メガ)サイコクラッシャーを出しておくとめくりになる。しゃがみDでダウンを奪った後や、サマーソルトスカルダイバー→前方大ジャンプDを決めた直後にメガサイコクラッシャーを出せば、ガード方向を迷わせられる強力な連係を狙えるぞ。メガサイコクラッシャーがガードされた場合でも、根元を当てて突き抜けていくので反撃されにくいのが利点だ。



最も狙いやすいのはジャンプD後。ジャンプしたときにタメを作っておき、着地と同時にメガサイコクラッシャーを出そう。

### 連続技解説

①は基本連続技。②はめくりジャンプDから狙うことも可能。④はヘッドプレスが空中でカウンターヒットしたときの連続技。難度は高くなるが、サマーソルトスカルダイバーを出す際に↓タメを作っておけば、ジャンプDの代わりにメガサイコクラッシャーで追撃することも可能。⑤はデビルリバースやメガサイコクラッシャーを出したとき、必ず↓方向にタメを作っておくのがコツ。メガサイコクラッシャーが画面端付近で空中ヒットすれば追撃できるので、再度メガサイコクラッシャーで追撃しよう。4回決まれば全体力を奪えるぞ。

- RUSH① しゃがみB×3→近距離立ちB
- RUSH② しゃがみB→しゃがみA ©▶ 弱サイコクラッシャー or メガサイコクラッシャー
- RUSH③ ジャンプD→近距離立ちC ©▶ 弱ダブルニープレス or メガサイコクラッシャー or ニープレスナイトメア
- RUSH④ ヘッドプレス(空中カウンターヒット)→サマーソルトスカルダイバー→前方大ジャンプD
- RUSH⑤ (画面端限定)サマーソルトスカルダイバー(空中ヒット) or デビルリバース(カウンターヒット)→メガサイコクラッシャー×1～4→近距離立ちC

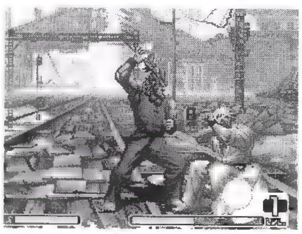
# GOUKI 豪鬼 対戦攻略

必殺技の種類が豊富な豪鬼は、さまざまな戦法を取ることができる。ここで実践的なネタをいくつか紹介しているので、ぜひ使ってみてほしい。

## 斬空波動拳を使ったガード不能連係

相手の足元を狙った斬空波動拳は、下段攻撃になる。このことを利用したガード不能連係を紹介しよう。

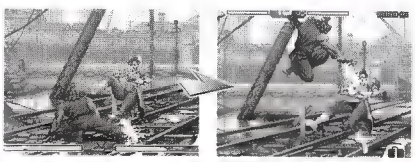
まずは、百鬼豪砕などをヒットさせてダウンを奪おう。その後前方ジャンプから、相手の起き上がりに足元で当たるように斬空波動拳を出して、着地後に中段攻撃の→+Cを出せば完成だ。中・下段攻撃を同時に仕掛けられるので、ガード不能の連係になるぞ。



左の写真のような形で斬空波動拳が重なれば成功だ。与えるダメージは大きくないが、相手からすればガード不能連係というのはイヤなものだ。

## しゃがみD→百鬼豪衝

斬空波動拳をバラまきつつ、↗+DやしゃがみDでけん制しよう。しゃがみDを出すときはキャンセルで強百鬼襲を出しておくといい。ヒット時にはやられ判定の無い吹っ飛びにも当たる百鬼豪衝で追撃できるし、ガードされていても百鬼豪砕を狙ったり、百鬼豪刃で攻めを継続できるからだ。百鬼豪衝を決めた後は、起き攻めで密着から再度弱百鬼襲～百鬼豪衝を出すとガード方向が分かりにくい。ガードされてもスキは小さいぞ。



しゃがみDからキャンセルで百鬼襲を出しておくと、ヒット時には百鬼豪衝で追撃ができるのでオススメだ。

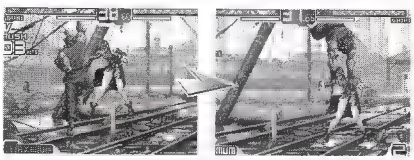
## 百鬼豪砕を駆使する

ここでは強力な必殺技である百鬼豪砕を、どういった状況から狙えばいいのか紹介しよう。

**●通常技→百鬼襲から**／相手の不意を突ければOK。この連係には、百鬼豪刃も交ぜていくと有効だ。

**●前方ジャンプ↓+B～着地後百鬼襲から**／奇襲攻撃から奇襲攻撃が続くので、非常に返されにくい。

**●強豪昇龍拳～フロントステップ→百鬼襲から**／豪昇龍拳を当てた後、受け身を取った相手を攻める連係。



豪昇龍拳をくらった相手は受け身を取りやすいので、そこに百鬼豪砕を重ねよう。ジャンプで避けられてもスキは小さい。

### 連続技解説

①は基本連続技。実戦では前方ジャンプ中↓+Bを省いて、しゃがみB×2～3から決める機会が多い。②は画面端限定。滅殺豪波動を低い位置で当てないと、次の弱竜巻斬空脚が空振りしてしまうので注意しよう。③はMAX発動中の連続技。タイマーが無くなる前に弱竜巻斬空脚→滅殺豪波動につなぐといい。④はMAX発動中かつ画面端限定の連続技。弱竜巻斬空脚後の強豪昇龍拳は引き付けて当てること。⑤は慣れるまでレバー操作が忙しいが、見た目的にかっこいい連続技だ。適当なところで地上連続技に移行し、体力を奪っていくといい。

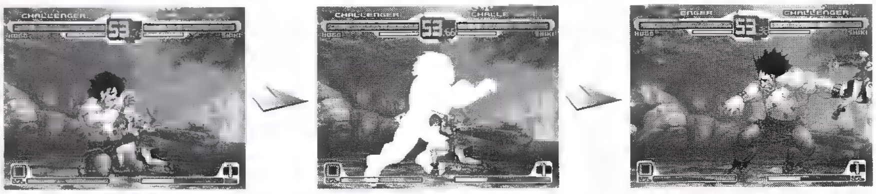
- RUSH① 前方ジャンプ中↓+B→しゃがみB ©▶ →+D ©▶ 強滅殺豪波動
- RUSH② (画面端限定)しゃがみB×2 ©▶ 弱竜巻斬空脚→滅殺豪波動→弱竜巻斬空脚→豪昇龍拳
- RUSH③ (MAX発動中){強豪昇龍拳(2段目) ©▶ →+D ©▶}×n ©▶ 弱竜巻斬空脚→滅殺豪波動
- RUSH④ (MAX発動中&画面端限定){強豪昇龍拳(2段目) ©▶ 弱竜巻斬空脚}×n
- RUSH⑤ (MAX発動中){(大ジャンプから)前方ジャンプ中↓+B ©▶ 斬空豪波動拳}×n

# HUGO 対戦攻略 ヒューゴー

GCフロントステップから発生1フレームで間合いの広いコマンド投げを狙うのが、ヒューゴーの基本戦法。ダウンさせたら強力な起き攻めで勝負をつけよう。

## GCフロントステップからのコマンド投げを磨こう

技を出した瞬間に投げ判定が発生する上、間合いが広いコマンド投げであるムーンサルトプレス、ウルトラスルー、そしてギガスブリーカー。これらをGCフロントステップから狙っていくのがヒューゴーの基本戦術。そのGCフロントステップにはパワーゲージが不可欠。遠距離ではジャイアントパームボンバー（以下パーム）を空振りしてためていこう。パワーゲージをためたらじりじりと前進し、相手の技を誘う。相手の技の空振りには➡+Aを合わせられると効果的。跳び込みに対してはこちらもジャンプし、ジャンプAで落としたい。GCフロントステップ後のコマンド投げの使い分けは、パワーゲージがあればウルトラスルーからのギガトンプレス、無ければ起き攻めができるムーンサルトプレスを決められると理想的だ。ムーンサルトプレスは、ガード硬直中に⬆➡（or ⬆+BC同時押し）➡⬊⬇⬋⬅+A or Cと入力すれば円滑に出せる。

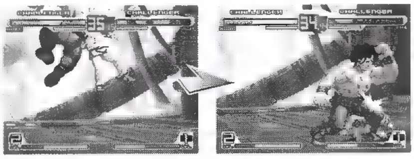


じりじりと接近し、攻撃を誘ってGCフロントステップからのコマンド投げを決める。パワーゲージがあればウルトラスルーからのメガトンプレスが強力だ。GCフロントステップを怖がって相手が固まったら、こちらからフロントステップ～コマンド投げを狙おう。

## 起き攻めで一気にカタを付ける

近距離立ちCヒット後、ウルトラスルーから前方大ジャンプCで追撃後、ムーンサルトプレス後、メガトンプレス後、ギガスブリーカー後は起き攻めのチャンス。中段の近距離立ちCと、下段のしゃがみB～RUSH②で二択をかけよう。これらが決まれば再度同じ起き攻めが可能だ。また、フェイントとして、下段ブロッキングを空振りしつつコマンド投げを狙うのも面白い。

画面端の相手には中段の➡+Bを使ってもいい。ヒット時に間合いが離れないので、再度起き攻めが可能だ。



パワーゲージが無いときにウルトラスルーを決めたら、前方大ジャンプCで追撃。ダウンは奪えないが、着地を攻められる。

### 連続技解説

①はパワーゲージがあるときに狙っていきたい連続技。しゃがみA©キャンセル受け付け時間が短いので、⬇⬊➡⬇+A→⬊➡+Cと入力しよう。②は密着時の連続技。これで二択を強化できる。③は弱パームからの連続技。面倒ならばしゃがみAを省いて、直接コマンド投げにつなげよう。④はどこキャンを使った連続技。弱パームから➡+Aへのつなぎが非常に難しいので、妥協して強パームから➡+Aを狙ってもいいだろう。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみA×1～4 © ハンマーマウンテン |
| RUSH② | しゃがみB→各種コマンド投げ |
| RUSH③ | 弱ジャイアントパームボンバー→強ジャイアントパームボンバー→しゃがみA×2 ©→{ウルトラスルー→ギガトンプレス or 前方大ジャンプC} or {各種コマンド投げ} |
| RUSH④ | (MAX発動中) ➡+A © 強ジャイアントパームボンバー→弱ジャイアントパームボンバー×2→しゃがみA×4 ©→ハンマーマウンテン |

# TABASA 対戦攻略 タバサ

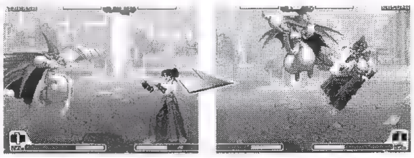
対人戦では、特殊な飛び道具である空中⬇+Dと、判定が強力なジャンプDで立ち回るのが基本。そして狙うは、アセンドプルーフ！

## 鳩を飛ばす空中⬇+Dを主軸に跳び回れ！

後方 or 垂直ジャンプからの空中⬇+Dがけん制の要。ジャンプを防止するなら高め、それ以外の行動を防止するなら低めに出そう。ボタンを押し続けてから着地寸前で離せば、普段よりも低く出せる。この後は、前方ジャンプDで鳩を回収しつつ攻めたり、ジャミングゴースト（以下Jゴースト）やチャクラウェーブでさらにけん制。ジャンプD後は先行入力後方大ジャンプから再度ジャンプ中⬇+Dでけん制、という流れが基本だ。

相手の跳び込みは、ジャンプ中⬇+DとジャンプDで未然に防げる。空中⬇+Dが空中ヒットすればダウンを奪えるので、Jゴーストを出しておこう。相手がこちらのジャンプDに対抗してジャンプ攻撃を早出しするようなら、⬊+Dを置いておくのが理想的。判定は弱いのでまともな対空にはならないが、リターンは大きいぞ。

接近戦ではGCフロントステップからアスセンドプルーフを狙う。アスセンドプルーフは、ジャンプ中の相手をつかむことがあり（174ページ参照）、決めた後は強力な起き攻めを展開できるぞ（詳しくは後述）。GCフロントステップを嫌がって固まる相手には、フロントステップから直接アスセンドプルーフを狙おう。



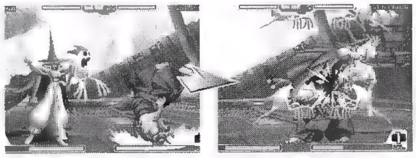
ジャンプ中⬇+Dで制空権を奪いつつ、横＆下方向に強力なジャンプDで接近。鳩も回収できるので一石二鳥だ。



低い位置なら空中の相手もつかめる、アスセンドプルーフ。起き攻めも含めると強力極まりない技だといえる。

## アスセンドプルーフからのガード不能起き攻め

相手を画面端に追い詰めた状態以外でアスセンドプルーフを決めた後は、一瞬待ってJゴーストを出し、フロントステップ～前方ジャンプで裏に回りつつ空中⬇+Dを空振りしよう。すると、相手はガードポーズを取れず、起き上がりに重なったJゴーストをガードできない。着地後、パワーゲージがあれば⬊+D→デスフェノメノ、無ければ近距離立ちD→強レヴェリーソードを決めよう（メテオフォールを決めてもOK）。大ジャンプで裏に回るのは難しいが、裏に回れば相手の先行入力大ジャンプによる空中への離脱を防げる。



アスセンドプルーフからJゴーストをガード不能にし、着地から連続技を決める。GCフロントステップから一発逆転可能だ。

### 連続技解説

①はダメージが大きい連続技。しゃがみ状態の相手には決まりにくいので、近距離立ちDから直接レヴェリーソードを決めよう。②はメテオフォールからの追撃。直接デスフェノメノが確定する。③はどこキャンを使った連続技。弱レヴェリーソードの1段目にどこキャンで⬊+D。これを繰り返そう。

| | |
|---|---|
| RUSH① | 近距離立ちD © ⬊+D→{弱レヴェリーソード→空中⬇+D} or {デスフェノメノ} |
| RUSH② | メテオフォール→(⬊+D→){弱レヴェリーソード→空中⬇+D} or {デスフェノメノ} |
| RUSH③ | (MAX発動中) {弱レヴェリーソード(1段目) © ⬊+D}×4～5→{弱レヴェリーソード→空中⬇+D} or デスフェノメノ |



# DAN HIBIKI 火引弾 攻略

勝ちを狙うキャラではないが、あえて茨道を選ぶのが漢道。弱断空脚にすべてを託し、気まぐれのぶっ放しが当たれば一筋の光が見えてくる…………かも？

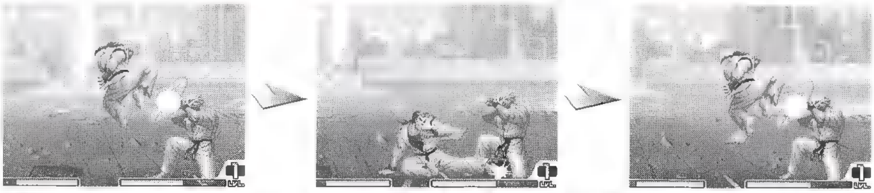
## 基本的な立ち回り

けん制、パワーゲージため、接近手段など、すべての役割を担う弱断空脚。この技は密着状態でガードされても五分、終わり際をガードさせれば大幅に有利となるので、ガンガン出そう。困ったらとにかく出すぐらいでいい。これに加え、リーチが長く攻撃判定もそこそこ強めの遠距離立ちB、Dをけん制でたまに振ろう。

跳び込む場合は下方向に強いジャンプB。これに弱空中断空脚を交ぜ、対空技の空振りを誘うのもいい。

また、↓↙←↙+Bと入力すれば、後ろに下がりつつ弱断空脚を出せる。空対空を兼ねつつ距離を離せるぞ。

相手の跳び込みに対しては、パワーゲージがある場合は無敵時間のある晃龍烈火で確実に落とす。パワーゲージが無いなら、しゃがみCを。早めに出して腕が伸び切った部分を当てるようにしたい。また、接近戦はGC攻撃を多用する。パワーゲージは弱断空脚で常にためられるので、パワーゲージ切れの心配は無いぞ。

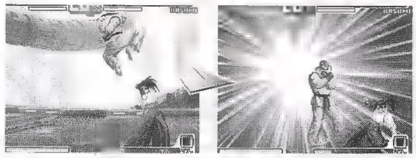


弱断空脚をガードさせれば、最低でも五分。その後は弱断空脚や、しゃがみB→弱断空脚と連係させて、"ウザく"立ち回ろう。弱断空脚は攻撃判定を持ったまま前へ進む上に、パワーゲージためも兼ねているので、フロントステップから技を出すよりも効率的だ。

## ぶっ放しも必要

前述の動きだけでは体力を奪い切れないのが実情。そこで、弱断空脚をガードさせた後は、フロントステップからの通常投げと、弱必勝無頼拳で強引な二択を仕掛けよう。弱必勝無頼拳は意外にもガードされたときのスキが小さく、反撃を受けにくい。強引に攻めた方がダメージを与えられるので、開き直ってぶっ放そう。

切り札の漢道は、確実に入る状況で使いたい。コマンドを入力する際は、空中でC・B・←と途中まで入れておくなどして、相手に悟られないようにしよう。



空中弱断空脚で相手の目の前に着地したときなどに、漢道を狙ってみる。このような一発ネタも狙っていくことが重要だ。

### 連続技解説

①は弱断空脚が基本。出し切るならスキの小さい弱必勝無頼拳。確実に決まる状況では強晃龍烈火を出そう。強晃龍烈火なら、しゃがみBの前に近距離立ちAを挟めるぞ。②は跳び込みからの連続技。③は画面端での連続技。基本的には晃龍烈火でいいのだが、ガイルなど受け身が素早いキャラには弱断空脚で追撃しよう。④は漢道を決める連続技。近距離立ちCからなら、漢道のコマンドと重複しているので狙いやすい。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB Ⓒ▶ 弱断空脚 or 弱必勝無頼拳 or 強晃龍烈火 |
| RUSH② | ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ▶ 弱断空脚 or 強晃龍烈火 |
| RUSH③ | (画面端限定)弱断空脚(カウンターヒット)→弱断空脚 or 晃龍烈火 |
| RUSH④ | しゃがみA or 近距離立ちC→漢道 |



# DEMITRI MAXIMOFF デミトリ・マキシモフ 攻略

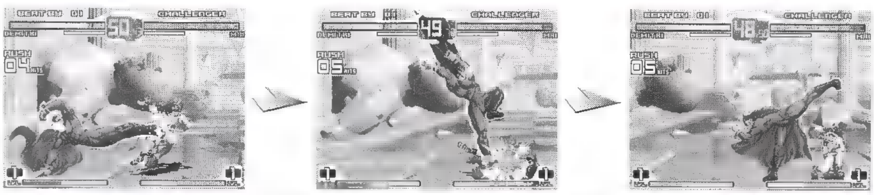
特殊移動や追い打ち攻撃など、「ヴァンパイア」風の技を持つデミトリは、パワーゲージ効率がいい。どこで2種の移動投げを仕掛けるかがカギだ。

## 基本的な立ち回り

中間距離のけん制では遠距離立ちBが強力。スキが小さく、攻撃判定が低めにあるので使いやすい。また、→+Cは打点が高いもののリーチが長い。近めならチェーンコンボでしゃがみDにつなぎ、ダウンを奪おう。中間距離より遠めならジャンプ直後の空中カオスフレアもオススメ。遠ざかりつつ着地するのでスキが小さく、パワーゲージため＆ジャンプ防止として機能する。

跳び込む際の主力技は、下方向に判定の強いジャンプD。布石として、前ジャンプ→空中カオスフレアや空中バットスピンで相手の対空技を回避しておくといい。

対空技は、めくり気味のジャンプにはしゃがみCを、それ以外には弱デモンクレイドルを使おう。相打ちになりやすいが、相手の跳び込みをガードしてしまうとその後の展開が苦しいので出していった方がいい。弱デモンクレイドル相打ち後はフロントステップ×2や特殊移動から吹っ飛んだ相手の着地を攻められるぞ。

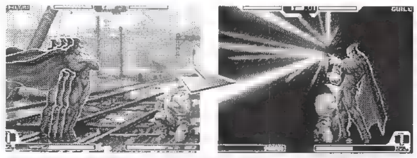


チェーンコンボでダウンを奪ったら、ヘルズライドを狙うのが基本。相手が受け身を取らなければヒットするので、再度ヘルズライドを出して(空振り)接近し、起き攻めを狙おう。ここで相手の先行入力大ジャンプによる回避を警戒するなら、→+Bを重ねるといい。

## ミッドナイトプレジャー＆ブリスの使いどころ

ミッドナイトプレジャーとミッドナイトブリスという2種の移動投げは、相手の攻撃を受けた後(ヒット、ガードは問わない)に出すと決まりにくくなる(137ページ参照)。GCフロントステップ後や自分の起き上がりに出す場合は投げ技という性質を活かせないので、チェーンコンボ始動技や通常投げを使った方がいい。

これらの移動投げが活躍するのは攻勢のとき。空ジャンプやフロントステップから狙うと決めやすい。また、特殊移動を使って相手の後ろから狙うのもいいぞ。



特殊移動は遠距離から仕掛けるのが基本。相手を通り越しても移動投げなら逆向きに出るので、奇襲として使おう。

### 連続技解説

①はチェーンコンボを使った基本連続技。②は相手の足元にバットスピンが2ヒットした場合の連続技。③は打撃からミッドナイトプレジャーにつなぐ、一番簡単な連続技。しゃがみ状態でA・Aと入力し、後は→・B・Dと素早く入力するだけ。④は反撃時に決めたい連続技。ミッドナイトブリスは強力なのでオススメ。デモンフレアは、デモンクレイドルに化けないよう、レバーニュートラルにしてからボタンを押すことを意識しよう。

| | |
|---|---|
| RUSH① | →+B～しゃがみA(中パンチ)～しゃがみB(中キック)～しゃがみC～しゃがみD |
| RUSH② | バットスピン(2ヒット)→→+B～しゃがみD |
| RUSH③ | しゃがみA→近距離立ちB Ⓒ▶ ミッドナイトプレジャー |
| RUSH④ | 近距離立ちD Ⓒ▶ ミッドナイトプレジャー or ミッドナイトブリス or デモンフレア |

# ROCKMAN ZERO

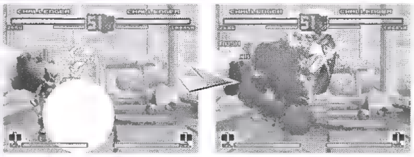
ロックマン ゼロ

飛び道具と対空技があるので、「跳ばせて落とす」というスタンダードな闘い方が基本。それに加え、サイバーエルフを使った変則的な攻めも組み込もう。

## 基本的な立ち回り

スキが小さいバスターショットを使えば、地上戦は簡単に主導権を握れる。こちらの飛び道具を嫌がって跳び込む相手は、しゃがみC（対真上用）、しゃがみD（遠め用）、トリプルロッド（早出し）で確実に撃墜しよう。

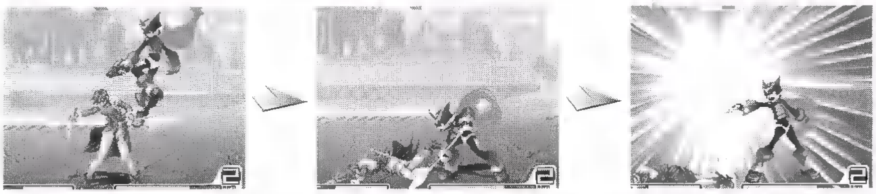
ダウンを奪った後は、各種サイバーエルフを出すチャンス。特にハチとフグは、攻めの起点になると同時に守りの要にもなるので、積極的に狙いたい。この2種を出しておけば相手は空中から接近できない（しにくい）ので、バスターショットを使いつつ接近を試みよう。



サイバーエルフ（フグ）をAで出せば、対地対空の防御が万全に。ヒット後は一瞬だけ追撃できるので、見逃さないこと。

## メットールを活用する

サイバーエルフ（メットール）は下段判定なので、ジャンプ攻撃と同時に当てればガード不能連係となる。オススメの狙いどころは受け身不能のダウンを奪える CD投げの後。CD投げの硬直が終わった瞬間にサイバーエルフ（メットール）を出し、一歩後ろに下がってから前方ジャンプCを出していこう。ガード不能にならずとも、ガードすることは非常に困難だ。着地後しゃがみAを数発刻んで相手がメットールになっていることを確認しよう。メットールにはフロントステップ→しゃがみBでダメージを与え続け、変身が切れる直前になったら強アルティメット セイバーを決めるといい。ジャンプで逃げるような相手には、空中版トリプルロッドからの連続技で一気に大ダメージを与えるといいぞ。なお、サイバーエルフ（メットール）がヒットしていなかった場合は、しゃがみA×nでヒット確認してアルティメット セイバーで締めるといい。



EXCEEDが使える状況では、CD投げから↙+Bで追撃した後に、サイバーエルフ フォースを相手の起き上がりに重ねるのもあり。無敵時間のある必殺技を出されても、横へのリーチが短いものならくらうことは無い。

### 連続技解説

①は弱攻撃始動の基本連続技。弱攻撃は回転の早いしゃがみAにすれば数を増やせる。三連斬りは2発目のリーチが短く、離れた距離では空振りするので注意。②は空中版トリプルロッドをジャンプ中の相手へヒットさせたときのもの。この後はジャンプDや前方ジャンプ空中トリプルロッドでの追撃がオススメ。③はCD投げからの追撃。④はどこキャンを使った連続技。特に難しい部分は無いので、落ち着いてコマンドを入力しよう。

| | |
|---|---|
| RUSH① | しゃがみB×2 Ⓒ▶ 三段斬り×3 or アルティメット セイバー |
| RUSH② | 空中トリプルロッド（空中ヒット）→各種追撃 |
| RUSH③ | CD投げ→↙+B |
| RUSH④ | （MAX発動中）しゃがみB×2 Ⓒ▶ 三連斬り（2発目）Ⓓ▶ ゼットセイバー Ⓢ▶ アルティメット セイバー |

# VIOLENT KEN

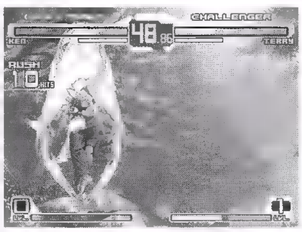
洗脳されたケン

移動速度が通常のケンより鈍くなっている点は、羅刹脚と1回の連続技の威力で十分過ぎるほどカバーできる。連続技の威力の大きさに酔いしれよう。

## 基本的な立ち回り

フロントステップから先端を当てるようにして↙+Dで攻撃。これで多くの場合はけん制合戦に勝てるので、相手は地上戦を嫌って跳び込もうとするはず。跳び込んできたら、強昇龍拳や神龍拳で落としていこう。

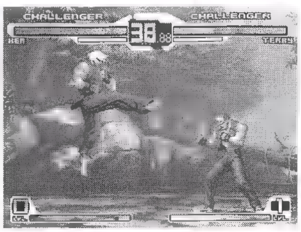
こちらから近付きたいときは、前方ジャンプの横方向への移動距離が短い点がネック。GCフロントステップで接近したり、羅刹脚による奇襲も使っていこう。羅刹脚からはしゃがみB始動の連続技を狙うといい。



手前に落ちる跳び込みは強昇龍拳で落として、上を狙った跳び込みは神龍拳で落としていくのが理想的だ。しっかり使い分けていこう。

## 逃げ回る！

後方ジャンプから弱空中竜巻旋風脚を出すと、安全に距離を離しつつパワーゲージをためられる。これで逃げ回りながら闘って。画面端に追い詰められたら前方大ジャンプから強竜巻旋風脚を出すか、強羅刹脚を出してまた逃げる。このような戦法が密かに強力だ。体力がリードしているときならば、タイムオーバーまで逃げ切ることを考えてもいいかもしれない。相手によっては、決して捕まらないような場合もあるぞ。

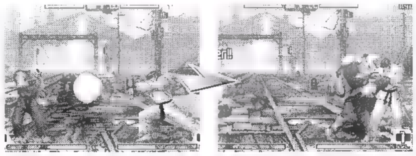


↓↙←↖+Bで小刻みに弱空中竜巻旋風脚を出して、パワーゲージをためながら逃げるといい感じ。相手はなかなか洗脳ケンに追い付けないぞ。

## 羅刹脚

相手が飛び道具を出したら、すかさず反応して羅刹脚から反撃をたたき込みたい。羅刹脚で移動した後にしゃがみBを2～3発打ってヒット確認するのが基本だが、お手軽に反撃するなら羅刹脚中に九頭龍裂破のコマンドを入れておき、移動後に最速で出すといい。

弱羅刹脚は反応されにくいので、たまに↙+Dからキャンセルで出して近付き、ここから割り切って九頭龍裂破を博打で出すのも面白い。焦って動こうとした相手に当たりやすく、ダメージも申し分無い。



波動拳などが見えたら、すかさず羅刹脚を出して反撃を決める。お手軽で確実なのは、移動後ダイレクトに九頭龍裂破だ。

### 連続技解説

①は相手の大きなスキに決めたい連続技。神龍拳は引き付けて当てた方がヒット数が上がるが、威力はほとんど同じなので成功率を高めるためにも九頭龍裂破後に最速で出すといい。①の最後を九頭龍裂破でもOK。②はMAX発動中の中段始動連続技。④は強昇龍拳を引き付けて当てないと、途中で洗脳ケンが空中に居る状態になり、羅刹脚が出せなくなる。連続技で九頭龍裂破を決めた後も、タイマーが残っていれば可能だ。

| | |
|---|---|
| RUSH① | 近距離立ちC Ⓒ▶ ↙+D Ⓒ▶ 九頭龍裂破→強昇龍拳 or 神龍拳 |
| RUSH② | めくりジャンプD→しゃがみB Ⓒ▶ ↙+D Ⓒ▶ 神武滅殺 |
| RUSH③ | （MAX発動中）→+B Ⓓ▶ 強昇龍拳（2段目）Ⓢ▶ 九頭龍裂破→強昇龍拳 or 神龍拳 |
| RUSH④ | （MAX発動中）{強昇龍拳（2段目）Ⓓ▶ 羅刹脚 Ⓓ▶ }×n |

知識は強さの源！

# ゲームシステム関連データ集

ダメージ補正の条件や各種ゲージの増加量＆消費量など、ゲームの根幹を成すデータから、キャラクター別の防御力、起き上がり時間に至るまで、対戦で役立つデータをピックアップ。飛び道具の比較表も見やすいので活用してね！

## ダメージ補正の条件

- ●どこでもキャンセル使用時、通常技、特殊技は50%
- ●MAX発動中、必殺技のダメージは（どこでもキャンセルに関係無く）常に75%
- ●MAX発動中も、超必殺技 or EXCEEDは通常と同じ
- ●気絶値は、MAX発動中 or どこでもキャンセル使用時も通常と同じ

## キャラクター別　飛び道具性能比較

| キャラクター名 | 技名 | 発生 | 全体フレーム |
|---|---|---|---|
| 八神 庵 | 闇払い(弱) | 13 | 54 |
| | 闇払い(強) | 12 | 54 |
| テリー・ボガード | パワーウェイブ | 17 | 51 |
| | ラウンドウェイブ | 21 | 52 |
| 不知火 舞 | 花蝶扇(弱) | 15 | 50 |
| | 花蝶扇(強) | 17 | 63 |
| リョウ・サカザキ | 虎煌拳(弱) | 14 | 55 |
| | 虎煌拳(強) | 18 | 63 |
| 藤堂 香澄 | 重ね当て(弱) | 19 | 47 |
| | 重ね当て(強) | 21 | 52 |
| Mr.カラテ | 虎煌拳(弱) | 15 | 53 |
| | 虎煌拳(強) | 17 | 57 |
| アースクェイク | ファットバースト(弱) | 36 | 53 |
| | ファットバースト(強) | 40 | 61 |
| 牙神 幻十郎 | 桜華斬(弱) | 28 | 60 |
| | 桜華斬(強) | 28 | 68 |
| ゲーニッツ | ＥＨＯＫＡ３３(よのかぜ)A | 21 | 57 |
| | ＥＨＯＫＡ３３(よのかぜ)B | 21 | 61 |
| | ＥＨＯＫＡ３３(よのかぜ)C | 21 | 65 |
| | ＥＨＯＫＡ３３(よのかぜ)D | 21 | 69 |
| ギース・ハワード | 烈風拳 | 17 | 50 |
| | 烈風拳(キャンセル版) | 11 | 30 |
| | ダブル烈風拳 | 20 | 89 |
| | ダブル烈風拳(キャンセル版) | 11 | 58 |
| マーズピープル | マーズショット(弱) | 24 | 48 |
| | マーズショット(強) | 24 | 48 |
| ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ | 闇払い(弱) | 12 | 49 |
| | 闇払い(強) | 12 | 52 |
| リュウ | 波動拳(弱) | 15 | 56 |
| | 波動拳(強) | 15 | 58 |
| | 灼熱波動拳(弱) | 17 | 62 |
| | 灼熱波動拳(強) | 17 | 64 |
| ケン | 波動拳(弱) | 17 | 60 |
| | 波動拳(強) | 17 | 62 |
| 春麗 | 気功拳(弱) | 13 | 44 |
| | 気功拳(強) | 20 | 58 |
| ガイル | ソニックブーム(弱) | 14 | 35 |
| | ソニックブーム(強) | 14 | 39 |
| ダルシム | ヨガファイア(弱) | 17 | 44 |
| | ヨガファイア(強) | 17 | 43 |
| | ヨガフレイム(弱) | 21 | 58 |
| | ヨガフレイム(強) | 22 | 78 |
| | ヨガブラスト(弱) | 21 | 50 |
| | ヨガブラスト(強) | 21 | 66 |
| サガット | タイガーショット(弱) | 16 | 53 |
| | タイガーショット(強) | 16 | 59 |
| | グランドタイガーショット(弱) | 18 | 58 |
| | グランドタイガーショット(強) | 18 | 65 |
| 豪鬼 | 豪波動拳(弱) | 14 | 55 |
| | 豪波動拳(強) | 14 | 57 |
| | 灼熱波動拳(弱) | 26 | 67 |
| | 灼熱波動拳(強) | 26 | 69 |
| タバサ | チャクラウェーブ(弱) | 22 | 56 |
| | チャクラウェーブ(強) | 24 | 61 |
| | ジャミングゴースト | 48 | 60 |
| 火引 弾 | 我道拳(弱) | 17 | 53 |
| | 我道拳(強) | 18 | 60 |
| | 我道翔吼拳(弱) | 45 | 93 |
| | 我道翔吼拳(強) | 49 | 103 |
| デミトリ・マキシモフ | カオスフレア(弱) | 15 | 54 |
| | カオスフレア(強) | 15 | 54 |
| | ESカオスフレア | 18 | 44 |
| ロックマン ゼロ | バスターショット | 10 | 40 |
| | チャージショット(※1) | 9 | 40 |
| 洗脳されたケン | 波動拳(弱) | 17 | 60 |
| | 波動拳(強) | 17 | 62 |

※[illegible]

## キャラクター別　防御力比較

| キャラクター名 | 対戦 | CPU | キャラクター名 | 対戦 | CPU |
|---|---|---|---|---|---|
| 草薙 京 | 223 | 223 | リュウ | 223 | 223 |
| 八神 庵 | 223 | 223 | ケン | 223 | 223 |
| テリー・ボガード | 215 | 215 | 春麗 | 230 | 230 |
| 不知火 舞 | 233 | 233 | ガイル | 223 | 223 |
| キム | 223 | 223 | ダルシム | 223 | 223 |
| チョイ・ボンゲ | 255 | 255 | M.バイソン | 223 | 223 |
| リョウ・サカザキ | 215 | 215 | バルログ | 239 | 239 |
| 藤堂 香澄 | 215 | 215 | サガット | 223 | 223 |
| Mr.カラテ | 212 | 212 | ベガ | 223 | 223 |
| アースクェイク | 212 | 212 | 豪鬼 | 255 | 255 |
| 牙神 幻十郎 | 223 | 223 | ヒューゴー | 208 | 208 |
| 色 | 223 | 223 | タバサ | 223 | 223 |
| ゲーニッツ | 239 | 223 | 火引 弾 | 223 | 223 |
| ギース・ハワード | 223 | 223 | デミトリ・マキシモフ | 239 | 223 |
| マーズピープル | 239 | 239 | ロックマン ゼロ | 255 | 255 |
| ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ | 255 | 200 | 洗脳されたケン | 248 | 200 |
| 本気になったMr.カラテ | – | 208 | 真・豪鬼 | – | 208 |
| アテナ | – | 239 | レッドアリーマー | – | 255 |

※[illegible]

## キャラクター別　起き上がり時間比較

| キャラクター名 | ダウン | 受け身 | キャラクター名 | ダウン | 受け身 |
|---|---|---|---|---|---|
| 草薙 京 | 50 | 25 | リュウ | 50 | 25 |
| 八神 庵 | 52 | 26 | ケン | 50 | 32 |
| テリー・ボガード | 49 | 30 | 春麗 | 53 | 17 |
| 不知火 舞 | 45 | 22 | ガイル | 50 | 8 |
| キム | 45 | 30 | ダルシム | 41 | 30 |
| チョイ・ボンゲ | 50 | 32 | M.バイソン | 46 | 25 |
| リョウ・サカザキ | 45 | 28 | バルログ | 50 | 25 |
| 藤堂 香澄 | 44 | 20 | サガット | 50 | 25 |
| Mr.カラテ | 47 | 28 | ベガ | 50 | 25 |
| アースクェイク | 50 | 25 | 豪鬼 | 50 | 25 |
| 牙神 幻十郎 | 50 | 17 | ヒューゴー | 45 | 30 |
| 色 | 50 | 25 | タバサ | 50 | 25 |
| ゲーニッツ | 50 | 25 | 火引 弾 | 50 | 25 |
| ギース・ハワード | 50 | 25 | デミトリ・マキシモフ | 50 | 25 |
| マーズピープル | 43 | 29 | ロックマン ゼロ | 50 | 28 |
| ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ | 52 | 26 | 洗脳されたケン | 50 | 32 |

※[illegible]

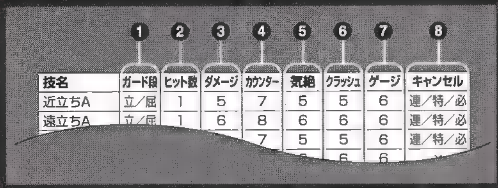
## 各種ゲージ関連データ

| 各種ゲージ量 | ドット(使用ドット) |
|---|---|
| 体力ゲージ全体量 | 112×2=224 |
| ピヨリ全体量 | 112 |
| ガードクラッシュ全体量 | 112 |
| パワーゲージ(タイマー)全体量 | 396(132×3) |
| 超必殺技での消費量 | 132 |
| GC攻撃での消費量 | 132 |
| GC攻撃での消費量(MAX時) | 198(396÷2) |
| GCフロントステップでの消費量(➡➡) | 26.4(132÷5) |
| GCフロントステップでの消費量(BC同時押し) | 79.2(132×3÷5) |
| 通常投げ空振り時の消費量 | 32 |
| MAX発動時のパワーゲージ減衰 | 1秒につき約22.5 |
| どこでもキャンセルでの消費量 | 48 |
| 攻撃を受けたことによるパワーゲージ増加量(※1) | 1回につき1 |
| 挑発によるパワーゲージ増加量 | 32 |
| サイバーエルフ・ナースB(ロックマン ゼロ)のパワーゲージ増加量 | 132 |
| 挑発伝説(ダン)のパワーゲージ増加量 | 双方396(132×3) |

※[illegible]




## 表の見方




**① ガード段** ガード段および攻撃属性。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガードで防がれることを表す。また、ガード不能技は「G不」、投げ技は「投」と表記。

**② ヒット数** ヒットする回数。あくまで基本値で、相手キャラや状況により変化することも。また、(半)とあるものは、相手に当たるたびに③、⑤、⑥が半減していく「半数補正」を受けることを表す。

**③ ダメージ** 基本ダメージ値。これに、②にある多段技の半数補正や相手キャラの防御力補正、MAX発動中の補正などを加えたものが、実際のダメージとなる。

**④ カウンター** カウンターヒット時の基本ダメージ値。多段技は初段のみこれが適用され、2段目以降は③（半数補正の数は2分の1スタート）が適用される。

**⑤ 気絶** 気絶値。攻撃ヒット時、くらった側はこの数値がたまっていき、一定値（P192参照）を超えると気絶する。これも②にある半数補正の対象となる。

**⑥ クラッシュ** ガードクラッシュ値。攻撃をガードすると、この数値分ガードゲージが減少、ゼロになるとガードクラッシュが発生する。②にある半数補正の対象。

**⑦ ゲージ** パワーゲージ増加量。通常技&特殊技は「当てたときの増加量」のみ表記、必殺技は「発動時の増加量／当てたときの増加量」の順に表記。当てたときの数値は、当たるたびに適用される。

**⑧ キャンセル** 可能なキャンセルの種類。「連」は弱攻撃、「特」は特殊技、「必」は必殺技、超必殺技、EXCEEDでのキャンセルが、「SC」はスーパーキャンセルが可能なことを表す。「ど」はその技をキャンセルできる種類ではなく、どこキャン対応技であることを表す。

※GC攻撃のパワーゲージ増加量は事前の状況によって変化するため、省略しております。

技データ 194
バトル開始メッセージ集 202
設定資料集 218

# 資料編

## 草薙 京

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 7 | [illegible] | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | [illegible] | 6 | 6 | 6 | [illegible]／特／必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | [illegible] | 7 | 5 | [illegible] | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 8 | 6 | [illegible] | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | [illegible] | 6 | 6 | [illegible] | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ち[illegible] | 屈 | 1 | 5 | 7 | 5 | 5 | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| [illegible]ちB | 立／屈 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | 連 |
| しゃがみB | 屈 | 1 | [illegible] | 7 | 5 | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 9 | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプ[illegible] | 立 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | - |

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 22 | 30 | 20 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 21 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／[illegible] | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちD | 立／[illegible] | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●[illegible]技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 外式・轟斧 陽 | 立 | 1 | 16 | 21 | 16 | 11 | 8 | - |
| 外式・轟斧 陽(キャンセル版) | 立／屈 | 2(半) | 10 | 14 | 10 | 7 | 4 | ※1 |
| 八拾八式 | 屈 | 2(半) | 13 | 18 | 13 | 11 | 8 | - |
| 八拾八式(キャンセル版) | [illegible] | 2(半) | 10 | 14 | 10 | 7 | 4 | - |
| 外式・奈落落とし | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 20 | 14 | - |

### ●[illegible]げ

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 釟鉄(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 一刹[illegible]負い投げ(CD投げ) | 投 | 2 | 11 | 11 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●[illegible]

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 百式・鬼焼き(弱) | 立／[illegible] | 1 | 20 | 20 | 11 | 11 | 12／6 | SC |
| 百式・鬼焼き(強) | 立／屈 | 2(半) | 19 | 2[illegible] | 11 | 11 | 12／6 | ※2 |
| 弐百拾弐式・琴月 陽(突進) | 立／[illegible] | 1 | 13 | 13 | 0 | 0 | 10／8 | (必) |
| →(つかみ) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0／8 | - |
| →(爆発) | - | 1 | 13 | 13 | 0 | 0 | 0／0 | - |
| R.E.D.KicK(弱) | 立／[illegible] | 1 | 24 | 28 | 22 | 22 | 10／6 | (必) |
| R.E.D.KicK(強) | 立／屈 | 1 | 26 | 30 | 27 | 27 | 10／6 | (必) |
| 百拾四式・荒咬み | 立／屈 | 1 | 10 | 12 | 9 | 2 | 6／10 | (必) |
| 百弐拾八式・九傷 | 立／屈 | 1 | 10 | 12 | 9 | 2 | 4／4 | - |
| 百弐拾七式・八錆 | 立 | 1 | 10 | 12 | 9 | 2 | 4／4 | - |
| 百弐拾五式・七瀬 | 立／屈 | 1 | 12 | 15 | 9 | [illegible] | 4／4 | - |
| 外式・砌穿ち | 屈 | 1 | 12 | 15 | [illegible] | 2 | 4／4 | - |
| 百拾五式・毒咬み | 立／屈 | 1 | 10 | 12 | 9 | 2 | 6／8 | (必) |
| 四百壱式・罪詠み | 立／屈 | 1 | 10 | 12 | 9 | 2 | 6／8 | - |
| 四百弐式・[illegible]み | 立／屈 | 1 | 10 | 12 | [illegible] | 2 | 6／8 | - |
| 百式・鬼焼き(追加攻撃版) | 立／屈 | 1 | 8 | 10 | 7 | 7 | 6／6 | - |
| 七拾五式・改 | 立／屈 | 2(半) | 11 | 13 | 0 | 7 | 4／4 | (必) |

### ●超必殺技＆EXCEED

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]八式・大[illegible] | 立／屈 | 1 | 68 | 75 | 0 | 16 | 0 | - |
| 百八拾弐式(1[illegible]目) | 立／[illegible] | 1 | 56 | 64 | 0 | 16 | 0 | - |
| 百八拾弐式(2段階目) | 立／[illegible] | 1 | 64 | 72 | 8 | 24 | 0 | - |
| 百八拾弐式(3段階目) | 立／屈 | 1 | 72 | 80 | 16 | 32 | 0 | - |
| [illegible]・無式(爆発) | 立／[illegible] | 1 | 54 | 64 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | 立／屈 | 13 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●備考

※1：2段目のみ必
※2：1段目のみSC

## 八神 庵

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | [illegible] | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | [illegible] | 連 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | [illegible] | 6 | [illegible] | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | [illegible] | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | [illegible] | 6 | - |
| 近立ちB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | [illegible] | 5 | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |

| [illegible] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | ※1 |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●[illegible]殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 外式・夢弾 | 立／屈 | 2(半) | 14 | 18 | 16 | 11 | 8 | ※2 |
| 外式・夢弾(キャンセル[illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 10 | 13 | 10 | 7 | 4 | ※2 |
| 外式・轟斧 陰"死神" | 立 | 1 | 14 | 18 | 14 | 11 | 8 | - |
| 外式・[illegible]斧 [illegible]"[illegible]"(キャンセル版) | 立／屈 | 1 | 10 | 13 | 10 | 7 | 4 | 必 |
| 外式・百合折り | 立／[illegible] | 1 | 10 | 14 | 10 | 7 | 8 | - |

### ●[illegible]げ

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 逆剥ぎ(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 逆逆剥ぎ(CD投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 百式・[illegible]き(弱) | 立／屈 | 1 | 20 | 20 | 8 | 11 | 12／6 | (必)／SC |
| 百式・鬼焼き(強) | 立／屈 | 3(半) | 16 | 20 | 8 | 11 | 12／8 | (必)／※3 |
| 百八式・闇払い | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 8 | 11 | 12／8 | (必) |
| 百弐拾七式・葵花(1発[illegible]) | 立／屈 | 1 | 11 | 13 | 8 | 2 | 4／8 | (必) |
| →(2発目) | 立／屈 | 1 | 11 | 13 | 8 | 4 | 0／8 | - |
| →(3発目) | 立 | 1 | 13 | 16 | 11 | 6 | 0／8 | - |
| 弐百拾弐式・琴月 陰(突進) | 立／屈 | 1 | 11 | 11 | 0 | 0 | 12／4 | (必)／SC |
| →(つかみ) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0／4 | - |
| →(爆発) | - | 1 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0／0 | - |
| 屑風 | 投 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0／8 | - |
| [illegible]拾壱式・爪櫛(弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 0 | 16 | 12／8 | (必) |
| 参百拾壱式・爪櫛(強) | 立／[illegible] | 1 | 24 | 28 | 0 | 16 | 12／8 | (必) |

### ●[illegible]必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 禁千弐百[illegible]式・八稚女(発動) | 立／[illegible] | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 7 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 32 | 32 | 0 | 0 | 0 | - |
| [illegible]百十六式・財華(連打) | 立／屈 | [illegible] | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0 | - |
| 裏三百拾壱式・析爪櫛(発動) | 立 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 7(半) | 32 | 32 | 0 | 0 | 0 | - |
| 血の[illegible]走 | - | 4 | 29 | 29 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●[illegible]考

※1　[illegible]必殺技のみでキャンセル可能
※2　1発目は[illegible]必殺技のみでキャンセル可能、2発目は必
※3　1～2段目のみSC

## テリー・ボガード

### ●[illegible]技

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 7 | [illegible] | [illegible] | 6 | 連／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | [illegible] | [illegible] | 6 | 6 | 6 | [illegible]／特／必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 7 | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | [illegible] | 6 | [illegible] | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | [illegible] | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | 7 | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | [illegible] | 7 | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 2(半) | 12 | 18 | 12 | 9 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプ[illegible] | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| 技名 | ガード[illegible] | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ライジングアッパー | 立／屈 | 1 | 18 | 24 | 18 | 11 | 8 | 必 |
| ライジングアッパー(キャンセル版) | 立／屈 | 1 | 11 | 16 | 11 | 7 | 4 | 必 |

### ●[illegible]げ

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| グラスピングアッパー(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| バスタースルー(CD投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺[illegible]

| 技名 | ガード[illegible] | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| パワーウェイブ | 立／[illegible] | 1 | 16 | 13 | 11 | 11 | 12／8 | - |
| ラウンドウェイブ | 立／[illegible] | 1 | 24 | 27 | 16 | 24 | 12／8 | ※1／SC |
| バーンナックル(弱) | 立／屈 | 1 | 20 | 22 | 16 | 16 | 12／8 | (必) |
| バーンナックル(強) | 立／屈 | 1 | 24 | 26 | 20 | 16 | 12／8 | (必) |
| パワーダンク(弱) | 立／[illegible] | 2(半) | 16 | 20 | 11 | 11 | 12／4 | (必) |
| パワーダンク([illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 17 | 21 | 12 | 12 | 12／4 | (必) |
| ライジングタックル(弱) | 立／屈 | 4(半) | 13 | 14 | 3 | 3 | 8／4 | (必)／※2 |
| ライジングタックル(強) | 立／屈 | 7(半) | 12 | 13 | 2 | 2 | 8／4 | (必)／※2 |
| クラックシュート([illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 16 | 20 | 11 | 11 | 8／4 | (必) |
| クラックシュート(強) | 立／屈 | 3(半) | 22 | 27 | 20 | 16 | 20／8 | (必) |

### ●[illegible]必殺技＆EXCEED

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| パワーゲイザー | 立／屈 | 1 | 40 | 43 | 0 | 16 | 0 | - |
| →ツインゲイザー | 立／屈 | 1 | 18 | 18 | 0 | 4 | 0 | - |
| →トリプルゲイザー | 立／[illegible] | 1 | 18 | 18 | 0 | 4 | 0 | - |
| ハイアングルゲイザー(突進) | 立／屈 | 4(半) | 24 | 24 | 0 | 4 | 0 | - |
| →(ゲイザー) | 立／屈 | 1 | 22 | 22 | 0 | 0 | 0 | - |
| バスターウルフ(突進) | 立／屈 | 1 | 22 | 22 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(エフェクト) | 立／屈 | 4(半) | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| ライジングビート(初段) | 立／[illegible] | 1 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | 立／屈 | [illegible] | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | 立／屈 | 4(半) | 23 | 23 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●[illegible]考

※1：ラウンドウェイブ、パワーウェイブ以外の必殺技でキャンセル可能
※2：1段目のみSC

## 不知火 舞

### ●[illegible]技

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | [illegible] | 6 | 5 | 5 | 6 | 特／必 |
| [illegible]ちA | 立／屈 | 1 | 7 | 9 | 7 | 7 | 6 | - |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | [illegible] | [illegible] | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | [illegible] | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | [illegible] | 6 | 必 |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | [illegible] | 6 | 必 |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | [illegible] | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 遠立ち[illegible] | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | [illegible] | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | [illegible] | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 28 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 黒燕の舞 | 立 | 1 | 19 | 22 | 9 | 9 | 8 | - |
| 黒燕の舞(キャンセル版) | 立／屈 | 1 | 11 | 13 | 6 | 6 | 4 | 必 |
| 紅鶴の[illegible] | ※1 | 2(半) | 14 | 16 | 9 | 9 | 8 | - |
| 紅鶴の舞(キャンセル版) | ※1 | 2(半) | 10 | 13 | 6 | 6 | 4 | ※2 |
| 大輪風車落とし | 立／屈 | 1 | 18 | 25 | 30 | 17 | [illegible] | 必 |
| 浮羽　※3 | 立 | 1 | 18 | 25 | 17 | 17 | [illegible] | - |
| 山桜桃　※3 | 立 | 1 | 18 | 25 | 17 | 17 | 8 | - |

### ●[illegible]げ

| [illegible] | ガード[illegible] | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 不知火剛臨(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 風車崩し(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| [illegible](空中投げ) | [illegible] | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 龍炎舞(弱) | 立／屈 | 1 | 20 | 24 | 17 | 17 | 12／8 | (必) |
| [illegible]炎舞(強) | 立／屈 | 2(半) | 18 | 22 | 13 | 13 | 12／4 | (必)／※4 |
| 小夜千鳥 | 立／屈 | 1 | 18 | 22 | 11 | 11 | 12／4 | (必) |
| 花蝶扇 | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 11 | 11 | 8／4 | (必) |
| [illegible]鷺の舞(弱) | 立／屈 | 3(半) | 13 | 16 | 9 | 9 | 0／4 | (必) |
| 白鷺の[illegible](強) | 立／屈 | 5(半) | 13 | 16 | [illegible] | 9 | 0／4 | (必) |
| 孤鱗の[illegible] | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 11 | 11 | 12／8 | - |
| →追加[illegible] | 立／屈 | 2(半) | 11 | 13 | 9 | 9 | [illegible]／4 | ※4 |
| 必殺忍蜂(弱) | 立／屈 | 2(半) | 17 | 20 | 9 | 9 | 12／8 | (必) |
| 必殺忍蜂(強) | 立／屈 | 1 | 26 | 29 | 30 | 20 | 12／12 | (必) |
| ムササビの舞【地上】 | 立 | 1 | 22 | 26 | 17 | 17 | 12／8 | - |
| 浮羽 | ※5 | 1 | 20 | 24 | 17 | 17 | 12／8 | - |
| 山桜桃 | 立 | 1 | 20 | 24 | 17 | 17 | 12／8 | - |
| 桃花鳥つぶて | 投 | 1 | 32 | 32 | 0 | 0 | 0／12 | - |
| ムササビの[illegible](空中) | 立 | 1 | 22 | 26 | 17 | 17 | 12／8 | - |

### ●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 水鳥の[illegible] | 立／屈 | 3 | 21 | 24 | 0 | 4 | 0 | - |
| [illegible]凰の舞(弱) | 立／屈 | 7(半) | 31 | 36 | 0 | 0 | 0 | - |
| 鳳凰の舞(強) | 立／屈 | 10(半) | 31 | 36 | 0 | 0 | 0 | - |
| [illegible]必殺忍[illegible] | 立／屈 | 12(半) | 59 | 63 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●[illegible]考

※1：1段目は屈、2段目は立／屈　※2：1段目のみ必　※3：キャンセルから出す場合は必殺技扱い(「必」の技からキャンセルで出せる)。
※4：1段目のみSC　※5：弱は立、強は立→立／[illegible]

## キム

### ●通常技

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | [illegible] | 6 | 特／必 |
| [illegible]立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | [illegible] | [illegible] | 5 | 5 | 6 | 特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | [illegible] | 6 | 6 | 必 |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 近立ちB | 立／屈 | 2(半) | 3 | 5 | 3 | 3 | 6 | 特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 2(半) | 12 | 16 | 11 | 11 | 12 | ※1 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 2(半) | 12 | 16 | 11 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 2(半) | 14 | 17 | 14 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 |  | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ねりチャギ | 立 | 1 | 13 | 18 | 13 | 11 | 8 | - |
| ねりチャギ(キャンセル版) | 立／屈 | 2(半) | 10 | 13 | 10 | 7 | 4 | 必 |

### ●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]め落とし(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 殺脚投げ(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]脚 | 立／屈 | 5(半) | 11 | 14 | 10 | 10 | 12／0 | - |
| 覇気脚(弱) | 屈 | 1 | 12 | 16 | 0 | 10 | 12／[illegible] | ※2 |
| [illegible]脚(強) | 屈 | 1 | 24 | 29 | 16 | 20 | 12／12 | - |
| 半月斬([illegible]) | 立／屈 | 1 | 22 | 24 | 16 | 16 | 12／8 | (必)／SC |
| 半月斬(強) | 立／屈 | 3(半) | 13 | 18 | 11 | 11 | 12／4 | (必) |
| [illegible]斬(弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 11 | 11 | 12／8 | (必) |
| 飛燕斬(強) | 立／屈 | 2(半) | 13 | 18 | 10 | 10 | 12／4 | (必)／※3 |
| →追加攻撃 | 立 | 1 | 10 | 13 | 7 | 7 | 0／4 | - |
| 三連撃(1発目) | 立／屈 | 1 | 10 | 12 | 4 | 4 | 4／8 | (必) |
| →(2発目) | 立／屈 | 1 | 10 | 12 | 4 | 4 | 0／8 | - |
| →(3発目・[illegible]) | ※4 | 2(半) | 14 | 18 | 4 | [illegible] | 0／8 | ※5 |
| →(3発目・[illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 14 | 18 | 4 | [illegible] | 0／8 | ※5 |
| →三空撃(2発目) | 立／屈 | 1 | 11 | 13 | 4 | 4 | 0／8 | ※6 |
| →(3[illegible]目) | 立 | 1 | 18 | 20 | 14 | 8 | 0／8 | - |

### ●超必殺技＆EXCEED

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible](発動) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 7(半) | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 2 | 25 | 25 | 0 | 0 | 0 | - |
| [illegible]飛天[illegible] | 立／屈 | 1 | 32 | 36 | 0 | 16 | 0 | - |
| [illegible](EXCEED版・発動) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(EXCEED版・[illegible]打) | - | 12(半) | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(EXCEED版・フィニッシュ) | - | 5 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

[illegible]考
※1：2発目のみ特／必
※2：[illegible]のみでSC
※3：1段目のみSC
※4：1段目は立／屈→立、2段目は立
※5：2段目のみSC
※6：攻撃判定の終わり際が当たったときのみSC

## チョイ・ボンゲ

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 6 | 6 | [illegible]／特／必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | [illegible] | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 8 | 10 | 8 | 8 | 6 | - |
| しゃがみB | [illegible] | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | [illegible] | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプ[illegible] | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 3(半) | 12 | 18 | 12 | 12 | 12 | 必 |
| 後ジャンプC | 立 | 2(半) | 12 | 18 | 12 | 12 | 12 | 必 |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 20 | 28 | 20 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 17 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特[illegible]技

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 通り魔蹴り | 立／屈 | 1 | 11 | 13 | 11 | 11 | 0／8 | - |
| 通り魔蹴り(キャンセル版) | 立／屈 | 1 | 7 | 9 | 7 | 7 | 0／4 | - |

### ●[illegible]投げ

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭乗刺し(AB投げ) | 投 | ※1 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |
| 下血突き(CD投げ) | 投 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必[illegible]技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 竜巻疾風斬 | 立／屈 | 8(半) | 11 | 13 | 8 | 8 | 8／4 | (必)／SC |
| 飛翔空裂斬 | 立／屈 | 4(半) | 11 | 13 | 8 | 8 | 12／8 | (必) |
| [illegible]刺突 | 立／屈 | 4(半) | 11 | 13 | 8 | 8 | 8／4 | (必) |
| 飛翔脚 | 立／屈 | 6(半) | 11 | 13 | 8 | 8 | 12／0 | - |
| 悲[illegible]慣(弱) | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 11 | 11 | 12／8 | (必) |
| 悲猿[illegible]([illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 15 | 16 | 11 | 11 | 12／8 | (必) |
| [illegible]飛猿[illegible] | 立／屈 | 9(半) | 11 | 13 | 8 | 8 | 12／0 | (必) |
| 奇[illegible]飛猿突き | 立／屈 | 1 | 22 | 28 | 30 | 30 | 8／12 | - |

### ●[illegible]必殺技＆EXCEED

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鳳[illegible](発動) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 11 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |
| 真！超絶竜巻真空斬 | 立／屈 | 3(半) | 40 | 48 | 0 | 8 | 0 | - |
| 杓死 | 立 | 7(半) | 56 | 64 | 0 | 16 | 0 | - |

[illegible]考
※1：8(相手のレバガチャ＋ボタン連打により減少、自分のレバガチャ＋ボタン連打でその減少を防止できる)

## リョウ・サカザキ

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 7 | 5 | 5 | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 | 連／特／[illegible] |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 7 | 5 | 5 | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 8 | [illegible] | 6 | [illegible] | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 8 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | 7 | 5 | 5 | [illegible] | 特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | [illegible] | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 7 | 5 | 5 | 6 | [illegible] |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 22 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 氷柱割り | 立 | 1 | 20 | 26 | 19 | 16 | 8 | - |
| 氷柱割り(キャンセ[illegible]) | 立／屈 | 1 | 14 | 20 | 14 | 7 | 4 | - |
| 上段[illegible]け | - | - | - | - | - | - | 0 | ※1 |
| 下段受け | - | - | - | - | - | - | 0 | ※1 |

### ●[illegible]投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 谷落とし(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 巴投げ(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●[illegible]技

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 虎[illegible](弱) | 立／屈 | 1 | 20 | 24 | 16 | 16 | 12／8 | (必) |
| [illegible](強) | 立／屈 | 1 | 20 | 24 | 20 | 20 | 12／8 | (必) |
| 虎咆(弱) | 立／屈 | 1 | 20 | 20 | 11 | 11 | 12／6 | (必)／SC |
| [illegible]咆(強) | 立／屈 | 2 | 16 | 19 | 11 | 11 | 12／8 | (必)／※2 |
| 飛燕疾風脚(弱) | 立／屈 | 2(半) | 15 | 18 | 12 | 12 | 12／4 | (必) |
| 飛燕疾風脚(強) | 立／屈 | 3(半) | 16 | 20 | 11 | 11 | 12／4 | (必) |
| [illegible](発動) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16／0 | - |
| →(連打) | - | 11 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0 | - |
| [illegible]刹[illegible] | 立 | 1 | 24 | 28 | 22 | 22 | 12／8 | (必) |
| [illegible](強) | 立 | 1 | 26 | 30 | 24 | 24 | 12／12 | (必) |
| 虎咆[illegible] | 立／屈 | 2(半) | 14 | 17 | 0 | 7 | 8／4 | (必)／SC |

### ●超必殺[illegible]＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 立／屈 | 1 | 54 | 59 | 8 | 8 | 0 | - |
| 龍虎乱[illegible]([illegible]動) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 8 | 8 | 0 | - |
| →(連打) | - | 12 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 2(半) | 29 | 29 | 0 | 0 | 0 | - |
| 天地[illegible] | 立／屈 | 1 | 50 | 59 | 240 | 40 | 0 | - |

[illegible]考
※1：[illegible]手の攻撃を受けたときのみ必
※2：1段目のみSC

## 藤堂 香澄

### ●通常技

| [illegible]名 | ガード段 | ヒッ[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／[illegible]／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | [illegible] | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | [illegible] | - |
| 近立ち[illegible] | 立／[illegible] | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | [illegible] |
| しゃがみ[illegible] | [illegible] | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | [illegible] |
| 垂ジャンプ[illegible] | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | 特／必 |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 20 | 28 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 肘当て | ※1 | 2(半) | 14 | 18 | 14 | 11 | 8 | - |
| 肘当て(キャンセル版) | 立／屈 | 2(半) | 11 | 13 | 11 | 7 | 4 | 必 |

### ●[illegible]げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 巻き上げ(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 合気投げ(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 重ね当て(弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 13 | 13 | 12／8 | - |
| 重ね当て(強) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 16 | 16 | 12／8 | - |
| 白山桃 | 立／屈 | 2(半) | 16 | 20 | 14 | 14 | 12／8 | SC |
| 減身無投 | - | 1 | 30 | 30 | 0 | 0 | 4／16 ※2 | (必) |
| [illegible] | - | 1 | 34 | 34 | 0 | 0 | 4／16 ※2 | (必) |
| 半身・諸手返し | - | 1 | 34 | 34 | 0 | 0 | 4／16 ※2 | (必) |
| 竜巻槌打 | G不 | 4(半) | 11 | 13 | 0 | 0 | 12／4 | (必)／SC |
| [illegible]し(1[illegible]目) | 立／屈 | 2(半) | 10 | 12 | 8 | 4 | 4／4 | (必) |
| →(2発目) | 立／[illegible] | 1 | 10 | 12 | 9 | 2 | 4／8 | - |
| →(3発目) | 立／屈 | 1 | 14 | 16 | 11 | 2 | 4／8 | - |

### ●[illegible]必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード[illegible] | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]ね当て(弱) | 立／屈 | 5(半) | 36 | 45 | 0 | 4 | 0 | - |
| [illegible]当て(強) | 立／屈 | 7(半) | 36 | 45 | 0 | 4 | 0 | - |
| 不知火 | 投 | 1 | 72 | 72 | 0 | 0 | 0 | - |
| 心眼・葛落とし | - | 2 | 75 | 75 | 0 | 0 | 0 | - |

[illegible]考
※1：一段[illegible]は立／屈、2段目は立
※2：当て身成功時に増加

## Mr.カラテ

●[illegible]技

| [illegible] | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | [illegible] | 9 | 8 | [illegible] | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | 連 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 8 | 10 | 8 | 8 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | [illegible] | [illegible] | 8 | 8 | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | [illegible] |
| しゃがみ[illegible] | 屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | [illegible] | 連／特／必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |

| 技名 | ガード[illegible] | ヒット[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 20 | 30 | 17 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●[illegible]技

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鬼車 | 立／屈 | 1 | 20 | 24 | 16 | 11 | 8 | 必 |
| 鬼車(キャンセル版) | 立／屈 | 1 | 11 | 16 | 11 | 7 | 4 | 必 |
| 飛車落とし | 立／屈 | 1 | 24 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| [illegible]り | 立 | 1 | 18 | 22 | 16 | 11 | 8 | ※1 |
| [illegible]り(キャンセル版) | 立／屈 | 1 | 11 | 16 | 11 | 7 | 4 | 必 |

●[illegible]げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 大外刈り(AB投げ) | [illegible] | 3 | 7 | 7 | 0 | 0 | 0 | - |
| 一本背負い(CD投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●[illegible]

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 虎煌拳 | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| 虎咆(弱) | 立／屈 | 1 | 20 | 29 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| 虎咆(強) | 立／屈 | 1 | 20 | 29 | 12 | 12 | 12／8 | ◎ |
| [illegible]虎 無[illegible] | 立／屈 | 1 | 32 | 36 | 20 | 20 | 12／8 | ◎／SC |
| 飛燕疾[illegible](弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| 飛燕疾風脚(強) | 立／屈 | [illegible] | 12 | 14 | 0 | 0 | 12／4 | ◎ |
| 翔乱[illegible](連打) | 投 | 6 | 1 | 1 | 0 | 0 | 16／0 | ◎ |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0 | - |
| 暫烈拳(発動) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16／0 | - |
| →(連打) | - | 11 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0 | - |

●[illegible]必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 覇王至高拳 | 立／[illegible] | 1 | 54 | 59 | 8 | 16 | 0 | - |
| 極限虎咆(地上) | 立／屈 | 2(半) | 31 | 34 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(上昇) | 立／屈 | 5(半) | 14 | 16 | 0 | 0 | 0 | - |
| 超覇王至高拳 | 立／屈 | 3 | 46 | 52 | 0 | 20 | 0 | - |

●[illegible]考

※1：超必殺技のみでキャンセル可能

## アースクェイク

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | 連／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | 連／必 |
| しゃがみA | 屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | 連／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | 連 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| しゃがみB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒッ[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 26 | 34 | 25 | 20 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 23 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| GC[illegible] | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●通常投げ

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ値 | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴウトゥ ヘヴン(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| ファットバスター(CD投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ファットチェーンソー(弱) | 立／[illegible] | 1 | 24 | 28 | 12 | 12 | 12／0 | ◎ |
| ファットチェーンソー([illegible]) | 立／屈 | 1 | 24 | 28 | 13 | 13 | 12／0 | ◎ |
| ファットバウンド | 立／屈 | 1 | 24 | 28 | 16 | 16 | 8／4 | - |
| ファットフェイク | - | - | - | - | - | - | 0 | ◎ |
| ファットレプリカアタック | 立／屈 | 1 | 29 | 36 | 16 | 16 | 12／8 | ◎ |
| チェーンソーダイブ | 立／屈 | 3(半) | 18 | 24 | 11 | 11 | 12／0 | - |
| ファットバースト(弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 10 | 10 | 12／8 | ◎ |
| ファットバースト(強) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| ファットプレス | 立／[illegible] | 1(半) | 24 | 27 | 16 | 16 | 12／0 | ◎ |

●[illegible]必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アースガッデム 2003 | 立／屈 | 10(半) | 34 | 40 | 0 | 8 | 0 | - |
| ファットギルティー(発動) | 立 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(爆発) | - | 1 | 72 | 72 | 0 | 0 | 0 | - |
| ファットカーニバル(発動) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 6(半) | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 91 | 91 | 0 | 0 | 0 | - |

## 牙神 幻十郎

●[illegible]技

| 技[illegible] | ガード段 | ヒッ[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／[illegible] | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| し[illegible]がみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | [illegible] | 5 | [illegible] | 連／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 11 | 12 | 9 | 11 | 6 | 必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 12 | 13 | 10 | 12 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 11 | 12 | 9 | 11 | 6 | - |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 12 | 13 | 10 | 12 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 12 | 13 | 10 | 12 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 12 | 13 | 10 | 12 | 6 | - |

| [illegible] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／[illegible] | 2(半) | 14 | 18 | 14 | 14 | 12 | ※1 |
| 遠立ちC | 立／[illegible] | 1 | 40 | 50 | 36 | 32 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 40 | 50 | 36 | 32 | 12 | - |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 22 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 22 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 22 | 30 | 22 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 3(半) | 10 | 13 | 10 | 10 | 12 | ※2 |
| [illegible]ちD | 立／[illegible] | 3(半) | 10 | 13 | 10 | 10 | 12 | - |
| しゃがみD | 立／屈 | 1 | 18 | 27 | 17 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 27 | 16 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 27 | 16 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 27 | 16 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| [illegible] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 逆風 | 立／[illegible] | 1 | 20 | 24 | 11 | 11 | 8 | 必 |
| 裾擦り | 屈 | 1 | 20 | 24 | 20 | 11 | 8 | 必 |

●[illegible]げ

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 突き飛ばし(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| [illegible](CD投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●[illegible]技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 桜華斬(弱) | 立／[illegible] | 1 | 18 | 22 | 11 | 11 | 12／6 | - |
| 桜華[illegible](強) | 立／屈 | 1 | 18 | 22 | 11 | 11 | 12／8 | - |
| 桐馬 光翼刃(弱) | 立／屈 | 2(半) | 17 | 21 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| [illegible] 光[illegible]刃(強) | 立／屈 | 2(半) | 19 | 23 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| 百鬼[illegible]([illegible]) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12／4 | ◎ |
| →(連打) | - | 3 | 13 | 13 | 0 | 0 | 0 | - |
| 月華斬 | G不 | 4(半) | 12 | 14 | 0 | 0 | 12／4 | - |
| 三連殺(1発目) | 立／屈 | 1 | 12 | 16 | 11 | 11 | 8／8 | ◎ |
| →(2[illegible]目) | 立／屈 | 1 | 12 | 16 | 11 | 11 | 0／8 | - |
| →(3発目) | 立／[illegible] | 1 | 18 | 22 | 16 | 16 | 0／8 | - |
| 牙神突 | G不 | 1 | 32 | 36 | 30 | 30 | 12／12 | ◎ |

●超必殺技＆EXCEED

| [illegible]名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]光([illegible]) | 立／[illegible] | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 5 | 13 | 13 | 0 | 0 | 0 | - |
| 怒り爆発 | 立／屈 | 1 | 32 | 36 | 0 | 0 | 0 | - |
| 一[illegible] | 立／[illegible] | 1 | 112 | 120 | 0 | 0 | 0 | - |

●[illegible]考

※1：1段目のみ必
※2：2段目のみ必

## 色

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ | カウンター | [illegible]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 6 | 連／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 4 | 5 | 4 | 4 | 6 | 連／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみB | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| [illegible]名 | ガード[illegible] | ヒット[illegible] | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 2(半) | 11 | 18 | 11 | 11 | 12 | ※1 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 25 | 33 | 25 | 20 | 12 | - |
| しゃがみC | 屈 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| 近立ちD | 立 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 立／屈 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●[illegible]げ

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[illegible] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 是無(AB投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 虚空(CD投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●[illegible]技

| 技[illegible] | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]ね斬り・[illegible] | 立／屈 | 5(半) | 16 | 20 | 13 | 4 | 0／4 | ※2 |
| 連ね斬り・[illegible]生 | 立／屈 | 4(半) | 13 | 16 | 13 | 4 | 0／4 | - |
| 無明 | 投 | 1 | 36 | 36 | 0 | 0 | 0／12 | - |
| 天[illegible](弱) | 立／屈 | 1 | 20 | 22 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| 天[illegible]([illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 18 | 20 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| 天[illegible](空中) | 立／屈 | 4(半) | 16 | 18 | [illegible] | 12 | 12／4 | - |
| [illegible] | 屈 | 1 | 20 | 24 | 11 | 11 | 12／8 | ◎／SC |
| [illegible] | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 8 | 13 | 8／4 | - |
| 冥華(弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 25 | 22 | 22 | 12／8 | ◎ |
| 冥華(強) | 立 | 1 | 24 | 25 | 22 | 22 | 12／8 | ◎ |
| [illegible] | 立／[illegible] | 1 | 20 | 26 | 8 | 13 | 12／8 | ◎ |
| [illegible] | - | - | - | - | - | - | 0／0 | ◎ |

●超必殺技＆EXCEED

| [illegible] | ガード段 | ヒット[illegible] | ダメージ[illegible] | カウンター | [illegible] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 天[illegible]句(発動) | 立／[illegible] | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 11 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 3(半) | 27 | 27 | 0 | 0 | 0 | - |
| 色咒(発動) | 立／屈 | 1 | 0 | [illegible] | 0 | 0 | 0 | - |
| →([illegible])※3 | - | 6 | 17 | 17 | 0 | 0 | 0 | - |

●[illegible]考

※1：1段[illegible]は必、2段目は超必殺技のみでキャンセル可能
※2：1段目は必、2～4段目[illegible]超必殺技のみでキャンセル可能
※3：自分の体力が32回復

## ゲーニッツ

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | [illegible] | 5 | [illegible] | 連／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | [illegible] | - |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | [illegible] | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | [illegible] | 5 | 5 | 6 | 連／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連 |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | [illegible] | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | [illegible] | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 2(半) | 11 | 16 | 11 | 10 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちD | 立／[illegible] | 2(半) | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 2(半) | 10 | 15 | 10 | 10 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 2(半) | 10 | 15 | 10 | 10 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| めいふのもん(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| そうかつさつ(CD[illegible]げ) | 投 | 7 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| よのかぜ(AorB) | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 0 | 4 | 12／8 | ◎ |
| よのかぜ(CorD) | 立／屈 | 1 | 17 | 21 | 0 | 4 | 12／8 | ◎ |
| しんあおい[illegible]な せいらん(1発目) | 立／屈 | 1 | 11 | 13 | 0 | 4 | 4／8 | ◎ |
| →(2発目) | 立／屈 | 1 | 11 | 13 | 0 | 4 | 0／8 | ◎ |
| →(3発目) | 立／屈 | 1 | 14 | 16 | 10 | [illegible] | 0／8 | ◎ |
| わんひょう とこぶせ | 立／屈 | 5(半) | 14 | 16 | [illegible] | [illegible] | 12／0 | ◎ |
| わんひょう まめつ | 立／[illegible] | 4(半) | 16 | 18 | 6 | 6 | 12／0 | ◎ |
| ひょうが | - | - | - | - | - | - | 0 | ◎ |

### ●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ふうじん いぶき(連打) | 立／屈 | 4(半) | 18 | 22 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(竜巻) | 立／屈 | 2 | 22 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| やみどうこく | 投 | 1 | 72 | 72 | 0 | 0 | 0 | - |
| しんやおとめ じっそうこく(発動) | ※1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 11 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | [illegible] | 14 | 14 | 0 | 0 | 0 | - |

### ■備考

※1：弱は立／屈、強は立

## ギース・ハワード

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | [illegible] | 5 | [illegible] | 6 | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | [illegible] |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | [illegible]／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | [illegible] | 6 | [illegible] | 必 |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | [illegible] | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 16 | 23 | 19 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 18 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 30 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 前ジャンプC | 立 | 4(半) | [illegible] | 13 | 9 | 9 | 12 | 必 |
| 後ジャンプC | 立 | 4(半) | 9 | 13 | 9 | 9 | 12 | 必 |
| 近立ちD | 立／屈 | 2(半) | 10 | 16 | 11 | 11 | 12 | ※1 |
| 遠立ちD | 立／[illegible] | 1 | 18 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 18 | 30 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 30 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 不動活殺[illegible]拳 | 立／屈 | 1 | 14 | 20 | 18 | 16 | [illegible] | 必 |
| 雷光回し蹴り | 立／屈 | 1 | 12 | 18 | 16 | 11 | [illegible] | 必／◎ |

### ●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 虎殺(AB投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 真空投げ(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 烈風拳 | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 11 | 11 | 12／8 | - |
| 烈風拳(キャンセル版) | 立／屈 | 1 | 12 | 16 | 11 | 11 | 12／8 | ◎ |
| ダブル烈風拳 | 立／屈 | 2(半) | 16 | 20 | 10 | 10 | 12／4 | - |
| ダブル烈風拳(キャンセル版) | 立／屈 | 2(半) | 12 | 16 | 10 | 10 | 12／4 | - |
| 疾風拳 | 立／屈 | 1 | 18 | 22 | 10 | 10 | 12／8 | ◎ |
| 飛翔日輪斬 | 立／屈 | 2(半) | 16 | 20 | 11 | 11 | 12／4 | ◎ |
| 邪影拳 | 立／屈 | 3(半) | 15 | 20 | 10 | 10 | 8／4 | ◎ |
| 上段当て身投げ | - | 1 | 30 | 30 | 0 | 0 | 4／16 ※2 | - |
| 中段当て身投げ | - | 1 | 34 | 34 | 0 | 0 | 4／16 ※2 | - |
| 下段当て身打ち | - | 2 | 18 | 18 | 0 | 0 | 4／16 ※2 | - |
| 雷鳴[illegible]げ | - | 1 | 13 | 13 | 11 | 11 | 12／0 | - |

### ●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| レイジングストーム | 立／屈 | 5(半) | 40 | 46 | 0 | 4 | 0 | - |
| 羅生門 | 投 | 1 | 72 | 72 | 0 | 0 | 0 | - |
| デッドリーレイブ(初段) | 立／屈 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | 立／屈 | 8 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | 立／屈 | 4(半) | 40 | 40 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●備考

※1：1段目のみ必
※2：当て身成功時に[illegible]

## マーズピープル

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| [illegible]ちA | 立／屈 | 1 | 8 | [illegible] | [illegible] | 8 | 6 | 特／必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 7 | 6 | [illegible]／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 8 | 8 | [illegible] | [illegible] | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 8 | [illegible] | 8 | 8 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 9 | [illegible] | 8 | 6 | - |
| 近立ちB | 屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | 連／特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | [illegible] | [illegible] | 9 | 8 | [illegible] | 6 | 連 |
| しゃがみ[illegible] | 屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | [illegible] | [illegible]／特／必 |
| 垂ジャンプ[illegible] | 立 | 1 | 8 | [illegible] | 8 | 8 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 8 | [illegible] | 8 | 8 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | [illegible] | 9 | 8 | [illegible] | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 2(半) | 10 | 14 | 10 | 10 | 12 | ※1 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／[illegible] | 2(半) | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | ※1 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 近立ち[illegible] | 立／屈 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちD | 立／[illegible] | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 3(半) | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スライドヘッド | 立／屈 | 1 | 24 | 30 | 20 | 20 | 8 | - |
| ホッピングニー | 立／屈 | 1 | 20 | 24 | 20 | 20 | [illegible] | 必 |
| マーズスライダー | 屈 | 1 | 18 | 22 | 16 | 16 | 4 | - |

### ●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マーズハッグ(AB投げ) | [illegible] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| ミリオンレッグラリアート(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マーズショット([illegible]) | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 10 | 10 | 12／8 | ◎ |
| マーズショット([illegible]) | 立／屈 | 1 | 14 | 18 | 10 | 10 | 12／8 | ◎ |
| AREA 801(弱) | 立 | 1 | 20 | 24 | 11 | 16 | 12／8 | ◎ |
| AREA 801([illegible]) | 立 | 2(半) | 18 | 22 | 10 | 16 | 12／4 | ◎ |
| プラズマ・スピン(弱) | 立／[illegible] | 4(半) | 13 | 14 | [illegible] | 8 | 8／4 | ◎ |
| プラズマ・スピン(強) | 立／[illegible] | 7(半) | 13 | 14 | 8 | 8 | 8／4 | ◎ |
| プラズマ・アブダクション | 投 | 1 | 36 | 36 | 20 | 20 | 0／12 | - |
| ロズウェル・バニッシュ | 立／屈 | 1 | 30 | 36 | 16 | 16 | 12／8 | ◎ |

### ●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ノット・インディペンデンス | G不 | 1 | 46 | 50 | 0 | 0 | 0 | - |
| MP12 | 立／[illegible] | ※[illegible] | 8 | 8 | 4 | 4 | 0 | - |
| ツングース・インシデント(UFO落下) | 立 | 3(半) | 40 | 46 | 0 | 8 | 0 | - |
| →(爆発) | 立 | 1 | 64 | 72 | 0 | [illegible] | 0 | - |

### ■備考

※1：1段目のみ特／必
※2：4(半)×3セット

## ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | [illegible]／特／必 |
| 遠立ちA | 立／[illegible] | 1 | [illegible] | 7 | 6 | [illegible] | 6 | [illegible] |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | [illegible] | 5 | 8 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 5 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 5 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 5 | 9 | [illegible] | - |
| 近立ちB | 屈 | 1 | [illegible] | 6 | 5 | 8 | 6 | 特／必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 9 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | [illegible]／特／必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | [illegible] | 7 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 9 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | 特／必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | ※1 |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 17 | 25 | 17 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 外式・[illegible] | 立／[illegible] | 2(半) | 16 | 20 | 16 | 12 | 8 | 必 |
| 外式・夢弾(キャンセル[illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 10 | 13 | 10 | 8 | 4 | 必 |
| 外式・轟斧 陰"死神" | ※2 | 2(半) | 14 | 18 | 14 | 12 | 8 | - |
| 外式・[illegible]斧 陰"死神"(キャンセル[illegible]) | 立／屈 | 2(半) | 10 | 13 | 10 | [illegible] | 4 | ※3 |
| 外式・百合折り | 立／屈 | 1 | 10 | 14 | 10 | 8 | 8 | - |

### ●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 燐杵(AB投げ) | [illegible] | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |
| 逆逆剥ぎ(CD投げ) | 投 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 百式・[illegible]き([illegible]) | 立／[illegible] | 1 | 18 | 20 | [illegible] | [illegible] | 12／6 | ◎ |
| 百式・[illegible]焼き(強) | 立／[illegible] | 3(半) | 16 | 20 | 8 | [illegible] | 12／8 | ◎ |
| 百八式・闇払い | 立／屈 | 1 | 14 | 20 | 8 | 8 | 12／8 | ◎ |
| 百弐[illegible]七式・葵花(1[illegible]目) | 立／屈 | 1 | 8 | 13 | [illegible] | 0 | 4／8 | ◎ |
| →(2発目) | 立／屈 | 1 | [illegible] | 13 | 8 | 0 | 0／8 | - |
| →(3発目) | 立 | 1 | 13 | 16 | 13 | 0 | 0／8 | - |
| 弐百拾弐式・琴月 陰(突進) | 立／屈 | 1 | 11 | 11 | 0 | 0 | 12／4 | ◎ |
| →(つかみ) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0／0 | - |
| →(爆発) | - | 1 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0／0 | - |
| [illegible]風 | 投 | - | 0 | 0 | 0 | 0 | 0／8 | - |

### ●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 禁千弐[illegible]拾壱式・八稚女(発動) | 立／[illegible] | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 8(半) | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 4 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0 | - |
| 裏百八式・八[illegible](火柱) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(拘束) | - | ※4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | - |
| ???! | [illegible] | 15 | 8 | 8 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●備考

※1：超必殺技のみでキャンセル可能
※2：1段目は立／屈、2段目は立
※3：2段目のみ必
※4：10(相手のレバガチャ＋ボタン連打により減少)

# リュウ

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/[illegible] | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | [illegible] | [illegible] | 6 | 連/特/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 特/必 |
| 遠立ちB | 立/[illegible] | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみ[illegible] | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | ※1 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | ※2 |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | ※3 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 2(半) | 11 | 16 | 11 | 11 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立/[illegible] | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | 特/必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鎖骨割り | 立 | 2(半) | 13 | 18 | 13 | 9 | 8 | (必) |
| 肘打ち | 立/屈 | 1 | 11 | 16 | 11 | 9 | 8 | 必 |
| 旋風[illegible] | 立/屈 | 1 | 18 | 22 | 18 | 4 | 8 | (必) |
| くるぶしキック | 屈 | 1 | 16 | 20 | 16 | 11 | 8 | 必 |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 背負い投げ(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 巴投げ(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 波動拳 | 立/屈 | 1 | 16 | 20 | 12 | 10 | 12/8 | (必) |
| 昇龍拳(地上) | 立/屈 | ※4 | 20 | 22 | 18 | 8 | 12/8 | (必)/SC |
| →(上昇) | 立/屈 | ※4 | 11 | 16 | 11 | 10 | 0/8 | - |
| 竜巻旋風脚 | ※5 | 1 | 20 | 24 | 20 | 14 | 12/0 | (必) |
| 灼熱波[illegible]拳(近距離) | 立/屈 | 1 | 18 | 22 | 13 | 12 | 12/8 | - |
| 灼熱波動拳(遠距離) | 立/屈 | 1 | 17 | 21 | 12 | 10 | 12/8 | - |

●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 立/屈 | 5(半) | 30 | 34 | 24 | 4 | 0 | - |
| [illegible]巻旋風脚 | 立/屈 | 13(半) | 30 | 34 | 24 | 0 | 0 | - |
| [illegible] | 立/屈 | 4 | 39 | 46 | 29 | 0 | 0 | - |
| 真・昇[illegible]拳(初段空振り[illegible]) | 立/屈 | 1 | 24 | 30 | 16 | 0 | 0 | - |

●備考

※1：根本部分のみ特/必
※2：[illegible]必殺技のみでキャンセル可能
※3：根本部分は[illegible]/必、伸び切った部分は超必殺技のみでキャンセル可能
※4：地上、上昇合わせて1ヒットのみ
※5：地上版は立/屈、空中版は立

# ケン

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連/特/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | [illegible] | 5 | 5 | 6 | 特/必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | ※1 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | ※2 |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | ※3 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | 特/必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 21 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]かかと割り | 立 | 1 | 16 | 20 | 16 | 9 | 8 | (必) |
| くるぶしキック | 屈 | 1 | 16 | 20 | 16 | 9 | [illegible] | 必 |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 背負い投げ(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 地獄車(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 地獄風車(空中投げ) | 投 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]拳 | 立/屈 | 1 | 15 | 19 | [illegible] | 8 | 12/8 | - |
| 昇龍拳(弱・地上) | 立/屈 | ※4 | 20 | 22 | [illegible] | 8 | 12/8 | (必)/SC |
| →(弱・上昇) | 立/屈 | ※4 | 11 | 13 | 8 | 8 | 0/8 | - |
| 昇龍拳(強・地上) | 立/屈 | 2(半) | 13 | 16 | 4 | 4 | 12/4 | (必)/SC |
| →(強・上昇) | 立/屈 | 1 | 10 | 13 | 8 | [illegible] | 0/4 | - |
| 竜巻旋風脚(弱) | 立/屈 | 2(半) | 12 | 14 | 4 | 4 | 12/0 | (必) |
| 竜巻旋風脚(強) | 立/屈 | 6(半) | 12 | 14 | 4 | 4 | 12/0 | (必) |
| 鉈落とし蹴り | 立/屈 | 1 | 21 | 27 | 5 | 5 | 12/8 | (必) |
| 鎌払い蹴り | 立/屈 | 2(半) | 14 | 20 | 5 | 5 | 12/4 | (必) |
| 大外回し蹴り | 立/屈 | 1 | 21 | 27 | 5 | 5 | 12/8 | - |
| 稲妻かかと割り | 立 | 1 | 11 | 18 | 5 | 5 | 0/8 | - |

●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 昇龍裂破 | 立/屈 | 7(半) | 34 | 38 | 0 | 2 | 0 | - |
| [illegible] | 立/屈 | 13(半) | 31 | 34 | 0 | 0 | 0 | - |
| 神龍拳 | 立/屈 | ※4(半) | 60 | 64 | 0 | 0 | 0 | - |

●備考

※1：根本部分のみ特/必
※2：超必殺技のみでキャンセル可能
※3：根本部分は特/必、伸び切った部分は超必殺技のみでキャンセル可能
※4：地上、上昇合わせて1ヒットのみ
※5：9〜17(ボタン連打でヒット数増加)

# 春麗

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 特/必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | 特/必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | 特 |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | 特 |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | 特/必 |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 20 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 立/屈 | 1 | 14 | 18 | 14 | 8 | 8 | 必 |
| 前掃[illegible] | [illegible] | 1 | 14 | 18 | 14 | 7 | 8 | 必 |
| 鷹爪脚 | 立 | 1 | 14 | 18 | 14 | [illegible] | 4 | - |
| 鷹嘴拳 | 立 | 1 | 10 | 16 | 11 | 8 | 4 | - |
| 鶴旋落蹴 | [illegible] | 1 | 14 | 18 | 14 | [illegible] | [illegible] | - |
| 鶴脚落 | 立 | 1 | 14 | 18 | 14 | 10 | 8 | - |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible](AB投げ) | 投 | 2 | 9 | 9 | 0 | 0 | 0 | - |
| [illegible]倒(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 流星落(空中投げ) | 投 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 気功拳(弱) | 立/屈 | 1 | 20 | 24 | 10 | 10 | 12/8 | (必)/SC |
| 気功拳(強) | 立/屈 | 1 | 16 | 18 | 10 | 10 | 12/8 | - |
| 百裂脚 | 立/屈 | 3(半) | 14 | 16 | 4 | 4 | 8/4 | (必) |
| スピニングバードキック(弱) | 立/屈 | 2(半) | 12 | 14 | 4 | 4 | 12/0 | (必) |
| スピニングバードキック(強) | 立/屈 | 6(半) | 12 | 14 | 4 | 4 | 12/0 | (必) |
| 天昇脚(弱) | 立/屈 | 1 | 20 | 24 | 14 | 14 | 12/8 | (必) |
| 天昇脚(強) | 立/屈 | 3(半) | 18 | 22 | 10 | 10 | 12/4 | (必) |
| 旋円蹴 | 立 | 1 | 24 | 27 | 20 | 20 | 12/8 | (必) |
| 転身円[illegible] | 投 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0/16 | - |

●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 気功[illegible] | 立/屈 | 17(半) | 20 | 24 | 0 | 4 | 0 | - |
| 鳳翼[illegible] | 立/屈 | 17(半) | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |
| 覇山天昇脚 | 立/屈 | 9(半) | 62 | [illegible] | 0 | 0 | 0 | - |

# ガイル

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/[illegible] | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | [illegible] | 6 | 連/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | [illegible] | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連/必 |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 19 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 19 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スライドキック | 屈 | 1 | 16 | 22 | 16 | 16 | 8 | (必) |
| スピニングバックナックル | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 20 | 20 | 8 | (必) |
| ニーバズーカ | 立/屈 | 1 | 11 | 16 | 11 | 8 | [illegible] | - |
| ローリングソバット | 立/屈 | 1 | 18 | 24 | 16 | 13 | 8 | - |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ドラゴンスープレックス(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| ジュードースルー(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| フライングメイヤー(空中投げ) | 投 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ソニックブーム | 立/屈 | 1 | 16 | 20 | 10 | 10 | 12/8 | (必) |
| サマーソルトキック(弱) | 立/屈 | 1 | 22 | 28 | 16 | 16 | 12/12 | (必) |
| サマーソルトキック(強) | 立/屈 | 1 | 24 | 30 | 16 | 16 | 12/12 | (必) |

●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サマーソルトストライク | 立/屈 | 10(半) | 37 | 45 | 0 | 2 | 0 | - |
| トータルワイプアウト | 立/屈 | 5 | 13 | 18 | 0 | 2 | 0 | - |
| サマーソルトスラッシュ(連打) | 立/屈 | 7(半) | 12 | 16 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | 立/屈 | 1 | 40 | 46 | 19 | 0 | 0 | - |
| ソニックハリケーン | 立/屈 | 13(半) | 64 | 72 | 0 | 1 | 0 | - |

## ダルシム

●[redacted]技

| 技[redacted] | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | 連／特／必 |
| [redacted]ちA | 立／[redacted] | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | 連／特／必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | 連／特／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| しゃがみB | [redacted] | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | 特／必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 9 | 10 | 9 | 9 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | 特／必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●[redacted]技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手刀アッパー | 立／屈 | 1 | 11 | 16 | 9 | 9 | 8 | - |
| ローキック | 立／[redacted] | 1 | 11 | 16 | 8 | 8 | 8 | 必 |
| ヨガヘッドバッド | 立／屈 | 2(半) | 14 | 18 | 10 | 10 | 4 | ※1 |
| ヨガニーバット | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 16 | 16 | [redacted] | 必 |
| ムーブキック | 立／屈 | 1 | 22 | 29 | 18 | 18 | [redacted] | - |
| ズームパンチ([redacted]) | 立／屈 | 1 | 11 | 16 | 8 | 8 | 8 | - |
| ズームパンチ(強) | 屈 | 3(半) | 12 | 18 | 10 | 10 | 4 | - |
| スライディング(弱) | 屈 | 1 | 11 | 16 | 8 | 8 | 4 | ※2 |
| スライディング([redacted]) | 屈 | 1 | 19 | 28 | 16 | 16 | 8 | - |
| ジャンプサイドパンチ | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | [redacted] | 8 | - |
| ジャンプパンチ | 立 | 1 | 19 | 24 | 16 | 16 | [redacted] | - |
| ジャンプ前[redacted]り([redacted]) | 立 | 1 | 9 | 10 | 8 | 8 | [redacted] | - |
| ジャンプ[redacted]り(強) | 立 | 1 | 19 | 24 | 16 | 16 | [redacted] | - |
| ドリルキック | 立／[redacted] | 1 | 19 | 26 | 10 | 10 | 8 | ※2 |
| ドリル頭突き | 立／屈 | 1 | 19 | 26 | 10 | 10 | 8 | - |

●通常投げ

| 技名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヨガスマッシュ(AB投げ) | 投 | 5 | 4 | 4 | 0 | 0 | 0 | - |
| ヨガスルー(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●[redacted]殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヨガファイア | 立／屈 | 1 | 16 | 20 | 9 | [redacted] | 12／8 | 必 |
| ヨガフレイム | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 18 | 14 | 12／8 | 必 |
| ヨガブラスト | 立／屈 | 1 | 26 | 31 | 22 | 14 | 12／8 | 必 |
| ヨガテレポート | - | - | - | - | - | - | 0／0 | 必 |

●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヨガインフェルノ | 立／屈 | 9(半) | 32 | 40 | 0 | 2 | 0 | - |
| ヨガドリルアタック | 立／屈 | 10(半) | 22 | 40 | 0 | 2 | 0 | - |
| ヨガレジェンド([redacted]) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →([redacted]・連打) | 立／屈 | 8 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(強・連打) | 立／屈 | 12 | 9 | 9 | 0 | 0 | 0 | - |

●[redacted]考

※1：1段目のみ必
※2：[redacted]必殺技のみでキャンセル可能

## M.バイソン

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連／必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連／必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | [redacted] | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | 必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャン[redacted]ル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 24 | 32 | 24 | 20 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | 必 |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●[redacted]投げ

| [redacted]名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヘッドボマー(AB投げ) | 投 | 5 | 4 | [redacted] | 0 | 0 | 0 | - |
| レバーブレイク(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード[redacted] | ヒット数 | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ターンパンチ(1段階目) | 立／屈 | 1 | 9 | 15 | 7 | 9 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(2段階目) | 立／屈 | 1 | 12 | 18 | 10 | 10 | 12／[redacted] | 必／SC |
| ターンパンチ(3[redacted]階目) | 立／屈 | 1 | 15 | 21 | 13 | 11 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(4段階目) | 立／屈 | 1 | 18 | 24 | 16 | 12 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(5段階目) | 立／屈 | 1 | 21 | 27 | 19 | 13 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(6段階目) | 立／屈 | 1 | 24 | 30 | 22 | 14 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(7段階目) | 立／屈 | 1 | 28 | 34 | 25 | 15 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(8段階目) | 立／屈 | 1 | 36 | 42 | 28 | 16 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(9段階目) | 立／屈 | 1 | 42 | 48 | 31 | 17 | 12／8 | 必／SC |
| ターンパンチ(10段階目) | 立／屈 | 1 | 48 | 54 | 34 | 32 | 12／8 | 必／SC |
| ダッシュストレート(弱) | 立／屈 | 1 | 19 | 22 | 10 | 10 | 10／8 | 必 |
| ダッシュストレート(強) | 立／屈 | 1 | 21 | 24 | 15 | 15 | 12／8 | 必 |
| ダッシュアッパー(弱) | 立／[redacted] | 1 | 17 | 20 | 11 | 11 | 10／8 | 必 |
| ダッシュアッパー(強) | 立／屈 | 1 | 19 | 22 | 16 | 16 | 12／8 | 必 |
| ダッシュグランドストレート(弱) | 屈 | 1 | 19 | 22 | 10 | 10 | 10／8 | - |
| ダッシュグランドストレート(強) | 屈 | 1 | 21 | 24 | 15 | 15 | 12／8 | - |
| ダッシュグランドアッパー(弱) | 立／[redacted] | 1 | 17 | 20 | 11 | 11 | 10／8 | - |
| ダッシュグランドアッパー(強) | 立／屈 | 1 | 19 | 22 | 16 | 16 | 12／8 | - |
| バッファローヘッド(弱) | 立／[redacted] | 1 | 22 | 26 | 11 | 11 | 12／8 | 必 |
| バッファローヘッド(強) | 立／[redacted] | 1 | 22 | 26 | 12 | 12 | 12／8 | 必 |
| ワイルドスマッシュ([redacted]) | 立／屈 | 1 | 21 | 26 | 10 | 20 | 10／8 | 必 |
| ワイルドスマッシュ([redacted]) | 立／屈 | 1 | 21 | 26 | 14 | 24 | 12／8 | 必 |

●超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クレイジーバッファロー | 立／屈 | 5(半) | 36 | 45 | 0 | 2 | 0 | - |
| ギガトンブロー | 立／[redacted] | 9(半) | 32 | 40 | 0 | 0 | 0 | - |
| アルティメットスマッシュ | 立／屈 | 1 | 136 | 142 | 0 | 36 | 0 | - |

## バルログ

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ | カウンター | [redacted]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／[redacted] | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | [redacted]／必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | [redacted]／必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 遠立ちB | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| [redacted]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 21 | 28 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 19 | 30 | 20 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 30 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立／屈 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | [redacted] | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 28 | 17 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| [redacted]名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ピースオブマーキュリー | 立 | 1 | 18 | 22 | 16 | 10 | 8 | - |
| コズミックスマート | 立／屈 | 1 | 24 | 30 | 20 | 20 | 8 | - |
| ラウンドスライダー | 屈 | 1 | 19 | 28 | 16 | 16 | 8 | - |

●[redacted]投げ

| 技名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カーマインフリップ(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| レインボースープレックス(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| スターダストドロップ(空中投げ) | 投 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バックスラッシュ | - | - | - | - | - | - | 0 | 必 |
| ショートバックスラッシュ | - | - | - | - | - | - | 0 | 必 |
| フライングバルセロナアタック | 立 | 1 | 26 | 32 | 16 | 16 | 8／12 | - |
| イズナドロップ | 投 | 1 | 34 | 34 | 20 | 20 | 8／16 | - |
| ローリングクリスタルフラッシュ(弱) | 立／屈 | 2(半) | 20 | 24 | 10 | 10 | 8／4 | 必 |
| ローリングクリスタルフラッシュ(強) | 立／屈 | 3(半) | 20 | 24 | 10 | 10 | 8／4 | 必 |
| スカイハイクロー | 立 | 1 | 26 | 31 | 11 | 11 | 12／8 | 必 |
| スカーレットテラー(弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 11 | 11 | 12／4 | 必 |
| スカーレットテラー(強) | 立／屈 | 2(半) | 18 | 22 | 10 | 10 | 12／8 | 必 |

●[redacted]必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フライングバルセロナスペシャル(弱) | 立／屈 | 2(半) | 36 | 40 | 0 | 2 | 0 | - |
| フライングバルセロナスペシャル(強) | 立／屈 | 4(半) | 32 | 36 | 0 | 2 | 0 | - |
| ローリングイズナドロップ(弱) | [redacted] | 2 | 34 | 34 | 0 | 0 | 0 | - |
| ローリングイズナドロップ(強) | 投 | 3 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| スカーレットミラージュ(弱) | 立／[redacted] | 6(半) | 34 | 38 | 0 | 2 | 0 | - |
| スカーレットミラージュ(強) | 立／屈 | 9(半) | 32 | 36 | 0 | 2 | 0 | - |
| レッドインパクト([redacted]) | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(攻撃) | - | 1 | 132 | 132 | 0 | 0 | 0 | - |

## サガット

●[redacted]技

| 技名 | ガード[redacted] | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 遠立ちA | 立／屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| しゃがみA | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立／屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | ※1 |
| 遠立ちB | 立／[redacted] | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | ※1 |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [redacted]絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立／屈 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立／屈 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立／屈 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | ※1 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 20 | 29 | 20 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立／屈 | 2(半) | 16 | 20 | 16 | 14 | 12 | ※2 |
| 遠立ちD | 立／屈 | 2(半) | 18 | 22 | 18 | 16 | 12 | ※3 |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | ※1 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 31 | 21 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立／屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●[redacted]技

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| タイガーフック | 立 | 1 | 20 | 22 | 16 | 10 | 8 | - |
| タイガーテイル | 屈 | 1 | 20 | 24 | 18 | 10 | 8 | 必 |

●[redacted]投げ

| [redacted]名 | ガード[redacted] | ヒット数 | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| タイガーレイジ(AB投げ) | 投 | 5 | 5 | 5 | 0 | 0 | 0 | - |
| タイガーキャリー(CD投げ) | [redacted] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| タイガーショット | 立／屈 | 1 | 16 | 18 | 10 | 10 | 12／8 | 必 |
| グランドタイガーショット | 立／屈 | 1 | 16 | 18 | 10 | 10 | 12／8 | 必 |
| タイガーアッパーカット(弱) | 立／屈 | 1 | 22 | 26 | 16 | 16 | 12／8 | 必 |
| タイガーアッパーカット(強) | 立／屈 | 5(半) | 18 | 22 | 12 | 12 | 12／4 | 必 |
| タイガークラッシュ | 立／屈 | 2(半) | 18 | 20 | 12 | 12 | 12／4 | 必 |

●[redacted]必殺技＆EXCEED

| 技[redacted] | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| タイガーキャノン(弱) | 立／屈 | 4(半) | 31 | 34 | 0 | 2 | 0 | - |
| タイガーキャノン(強) | 立／屈 | 6(半) | 30 | 33 | 0 | 2 | 0 | - |
| グランドタイガーキャノン(弱) | 立／屈 | 4(半) | 31 | 34 | 0 | 2 | 0 | - |
| グランドタイガーキャノン([redacted]) | 立／[redacted] | 6(半) | 30 | 33 | 0 | 2 | 0 | - |
| タイガーレイド(弱) | ※4 | 6(半) | 38 | 46 | 0 | 2 | 0 | - |
| タイガーレイド(強) | ※4 | 7(半) | 38 | 46 | 0 | 2 | 0 | - |
| タイガージェノサイド(前半) | 立／屈 | 6(半) | 22 | 26 | 0 | 2 | 0 | - |
| →(後半) | 立／[redacted] | 6(半) | 48 | 56 | 0 | 2 | 0 | - |

●[redacted]考

※1：[redacted]必殺技のみでキャンセル可能
※2：1段目のみ必
※3：1段目を超必殺技のみでキャンセル可[redacted]
※4：1段目のみ屈、それ以外は立／[redacted]

## ベガ

### ●[redacted]技

| [redacted]名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | [redacted] | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| [redacted]ちA | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連/[redacted] |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | [redacted] | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | [redacted] | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | [redacted] | 6 | - |
| 近立ちB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 7 | [redacted] | 7 | 7 | 6 | - |
| しゃがみB | [redacted] | 1 | 5 | [redacted] | 5 | 5 | 6 | [redacted] |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |

| [redacted]名 | ガード段 | ヒッ[redacted] | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 17 | 18 | 16 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 21 | 30 | 18 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### [redacted]げ

| [redacted]名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| デッドリースルー(AB投げ) | [redacted] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| デスタワー(CD[redacted]げ) | 投 | [redacted] | 7 | 7 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サイコクラッシャー | 立/屈 | 1 | 24 | 26 | 16 | 4 | 4/4 | (超) |
| ダブルニープレス | 立/屈 | 2(半) | 20 | 24 | 11 | 4 | 12/4 | (超) |
| デビルリバース | 立/屈 | 1 | 24 | 28 | 11 | 11 | 12/8 | (超) |
| ヘッドプレス | 立/屈 | 1 | 22 | 26 | 10 | 10 | 8/8 | (超) |
| サマーソルトスカルダイバー | 立/屈 | 1 | 20 | 24 | 10 | 10 | 8/8 | - |
| ベガワープ | - | - | - | - | - | - | 0/0 | (超) |

### ●[redacted]必殺技＆EXCEED

| 技[redacted] | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャン[redacted]ル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メガサイコクラッシャー | 立/屈 | 7(半) | 38 | 45 | 0 | 2 | 0 | - |
| ニープレスナイトメア | 立/屈 | 8(半) | 34 | 40 | 0 | 2 | 0 | - |
| ファイナルサイコクラッシャー | 立/屈 | 9(半) | 78 | 84 | 0 | 2 | 0 | - |

## 豪鬼

### ●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 連/特/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | 連/特/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | [redacted] | 6 | ※1 |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | [redacted] | [redacted] | ※1 |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | [redacted] | 8 | [redacted] | ※1 |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | [redacted] | 7 | 6 | 特/必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | [redacted] | 6 | - |
| しゃがみB | [redacted] | 1 | 5 | 6 | 5 | 7 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 5 | [redacted] | 5 | [redacted] | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | ※1 |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | [redacted] | 6 | ※1 |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | [redacted]/必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | ※1 |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | 特/必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 2(半) | 10 | 16 | 10 | 9 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | 特/必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 26 | 18 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●特殊技

| [redacted] | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 天魔空刃脚 | 立/屈 | 1 | 8 | [redacted] | 5 | 4 | 4 | - |
| [redacted]破殺 | 立 | 2(半) | 14 | 16 | 14 | 9 | 4 | - |
| [redacted]り | 立/屈 | 1 | 16 | 20 | 16 | 9 | 4 | 必/[redacted] |
| くるぶしキック | 屈 | 1 | 12 | 16 | 12 | 12 | 4 | 必 |

### ●通常投げ

| [redacted]名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 背負い投げ(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 巴投げ(CD投げ) | [redacted] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●必殺技

| 技名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 豪波動拳 | 立/屈 | 1 | 16 | 18 | 12 | 12 | 4/4 | - |
| [redacted]波動拳 | ※2 | 1 | 11 | 16 | 9 | 9 | 0/4 | (超) |
| 灼熱波動[redacted](弱) | 立/屈 | 1 | 18 | 22 | 16 | 16 | 8/0 | - |
| 灼熱波[redacted](強) | 立/屈 | 3(半) | 15 | 18 | 11 | 11 | 4/0 | - |
| 豪昇[redacted](地上) | 立/屈 | 2(半) | 10 | 11 | 4 | 4 | 0/4 | (超)/SC |
| →(上昇) | 立/屈 | 1 | 10 | 11 | 10 | 10 | 0/4 | - |
| 竜巻斬空脚 | 立/屈 | 2(半) | 8 | 9 | 10 | 10 | 4/0 | (超) |
| 阿修羅閃空 | - | - | - | - | - | - | 0/0 | - |
| 百鬼襲 | - | - | - | - | - | - | 4/0 | (超) |
| 百鬼豪斬 | 屈 | 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0/4 | - |
| 百鬼豪砕 | 投 | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0/4 | - |
| [redacted]豪衝 | 立/屈 | 1 | 12 | 12 | 12 | 12 | 0/4 | - |
| 百鬼[redacted]刃 | 立/屈 | 1 | 12 | 12 | 1[redacted] | 12 | 0/4 | - |

### ■超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ[redacted] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 滅殺[redacted]動 | 立/屈 | 8(半) | 30 | 32 | 0 | 0 | 0 | - |
| 天魔豪[redacted] | ※2 | 8(半) | 30 | 32 | 0 | 0 | 0 | - |
| [redacted]殺[redacted]昇龍(1〜2回目) | 立/[redacted] | 4(半) | 14 | 15 | 0 | 2 | 0 | - |
| →(3回目) | 立/屈 | 3(半) | 23 | 24 | 0 | 2 | 0 | - |
| [redacted]殺 | 投 | 1 | 136 | 136 | 0 | 0 | 0 | - |

### [redacted]考

※1：超必殺技でのみキャンセル可能
※2：立/屈(相手の足元に当たると屈)

## ヒューゴー

### [redacted]技

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連 |
| [redacted]ちA | 立/屈 | 1 | [redacted] | 7 | 6 | 6 | 6 | 連 |
| しゃがみA | 立/[redacted] | 1 | [redacted] | 4 | 3 | 3 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | [redacted] | 7 | 6 | 6 | [redacted] | - |
| 近立ち[redacted] | 立/屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 8 | 9 | 8 | 8 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 7 | 8 | 7 | 7 | 6 | - |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | 8 | [redacted] | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | [redacted] | 9 | 8 | [redacted] | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 8 | 9 | [redacted] | 8 | [redacted] | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立 | 1 | 20 | 31 | 20 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 24 | 34 | 24 | 24 | 12 | - |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 24 | 34 | 24 | 24 | 12 | - |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 24 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 24 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 24 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 2(半) | 14 | 18 | 11 | 9 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立 | 1 | 24 | 31 | 24 | 24 | 12 | - |
| しゃがみ[redacted] | 屈 | 1 | 24 | 32 | 24 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 24 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 24 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 24 | 31 | 22 | 16 | 12 | - |
| GC攻[redacted] | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

### ●[redacted]技

| [redacted]名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スラップ | 立/[redacted] | 1 | 20 | 26 | 16 | 9 | 8 | (超) |
| ヒッププレス | 立 | 1 | 22 | [redacted] | 18 | 16 | 8 | (超) |
| ボディプレス | 立 | 1 | 22 | 30 | 18 | 18 | [redacted] | - |
| [redacted]ロップキック | 立 | 1 | 24 | 30 | 18 | 24 | [redacted] | - |

### [redacted]げ

| [redacted]名 | ガード[redacted] | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ボディスラム(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| ネックハンギングツリー(CD投げ) | 投 | 5 | 3 | 3 | 0 | 0 | [redacted] | - |

### ●必殺技

| [redacted]名 | ガード[redacted] | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ジャイアントパームボンバー([redacted]) | 立/屈 | 1 | 14 | 18 | 10 | 10 | 8/8 | [redacted] |
| ジャイアントパームボンバー(強) | 立/屈 | 1 | 16 | 20 | 10 | 10 | 8/8 | (超) |
| ムーンサルトプレス(弱) | 投 | 1 | 44 | 44 | 0 | 0 | 0/20 | - |
| ムーンサルトプレス([redacted]) | 投 | 1 | 46 | 46 | 0 | 0 | 0/20 | - |
| シュートダウンバックブリーカー | 投 | [redacted] | 12 | 12 | 0 | 0 | 12/8 | (超) |
| モンスターラリアット | 立/屈 | 1 | 24 | 28 | 16 | 16 | 12/8 | (超) |
| ミートスカッシャー | 投 | 1 | 29 | 29 | 0 | 0 | 8/12 | - |
| ウルトラスルー | 投 | 1 | 13 | 13 | 0 | 0 | 4/12 | - |
| 上段ブロッキング | - | - | - | - | - | - | 0/0 | - |
| 下段ブロッキング | - | - | - | - | - | - | 0/0 | - |

### ■超必殺技＆EXCEED

| [redacted]名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| メガトンプレス | 投 | 1 | 56 | 56 | 0 | 0 | 0 | - |
| ハンマーマウンテン | ※1 | 5 | 14 | 18 | 0 | 2 | 0 | - |
| ギガスブリーカー | 投 | 3 | 48 | 48 | 0 | 0 | 0 | - |

### ●[redacted]考

※1：3段目のみ立、それ以外は立/屈

## タバサ

### ●通常技

| 技名 | ガード[redacted] | ヒッ[redacted] | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/[redacted] | 2 | 4 | 5 | 4 | 4 | 6 | 連/特/必 |
| [redacted]立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | [redacted] | 5 | 5 | 6 | - |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | [redacted] | 連/特/[redacted] |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | [redacted] | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | - |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | [redacted] | 5 | 5 | 6 | 特/必 |
| [redacted]ちB | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | [redacted] | - |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 5 | 6 | [redacted] | 5 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 5 | 6 | 5 | [redacted] | 6 | - |

| [redacted] | ガード段 | ヒッ[redacted] | ダメージ | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/[redacted] | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | 特/必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | 特/必 |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 19 | 29 | 17 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12 | - |

### ●[redacted]技

| [redacted]名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ハールフラバー | 立/屈 | 1 | 11 | 13 | 11 | 9 | 8 | 必/[redacted] |
| リスティブキトゥン | 立/屈 | 1 | 13 | 14 | 11 | 9 | 8 | (超) |
| フラスコ(➡+C) | ※1 | 1 | 18 | 22 | 11 | 9 | 8 | (超) |
| フラスコ(⬅+C) | ※2 | 1 | 18 | 22 | 11 | 9 | [redacted] | [redacted] |
| インロードフォウル | 立/屈 | 1 | 18 | 22 | 11 | 16 | 8 | - |

### ●必殺技

| [redacted]名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | [redacted] | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スクワッシュハット(AB投げ) | [redacted] | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| キトゥンスクラッチ(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | [redacted] | 0 | 0 | - |

### ●必殺[redacted]

| [redacted] | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| チャクラウェーブ | 立/屈 | 1 | 16 | 20 | [redacted] | 9 | 12/8 | - |
| レヴェリーソード(弱) | 立/屈 | 5(半) | 14 | 18 | 10 | 10 | 8/4 | (超) |
| レヴェリーソード(強) | 立/屈 | 5(半) | 15 | 20 | 10 | 10 | 8/4 | [redacted] |
| ジャミングゴースト | 立/屈 | 4(半) | 15 | 20 | 10 | 10 | 12/4 | - |
| アスセンドプルーフ | 投 | 1 | 30 | 30 | 0 | 0 | 0/12 | - |
| ワインダーフィスト | 立/屈 | 1 | 18 | 24 | 0 | 0 | 8/8 | (超) |
| シーズオンエネミー(発動) | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8/8 | - |
| →(投げ) | - | 1 | 13 | 13 | 0 | 0 | 0/0 | - |

### ■超必殺技＆EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット[redacted] | ダメージ[redacted] | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャン[redacted]ル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| トライシクルエッジ | ※1 | 3(半) | 40 | 45 | 0 | 4 | 0 | - |
| デスフェノメノ(回転) | 立/屈 | 1 | 56 | 56 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(爆発) | G不 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| メテオフォール(分銅) | 投 | 1 | [redacted] | 96 | 0 | 0 | 0 | - |
| →([redacted]5) | - | 11(半) | 8 | [redacted] | 0 | 0 | 0 | - |

### [redacted]考

※1：立/屈(相手の足元に当たると屈)
※2：フラスコ本体は屈

## 火引 弾

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | [illegible] | 連/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | ※1 |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | ※1 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 31 | 18 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 漢突き(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| 背負い投げ(CD投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 我道拳 | 立/屈 | 1 | 22 | 26 | 12 | 12 | 12/8 | ㋹ |
| 晃龍拳(地上) | 立/屈 | ※2 | 18 | 20 | 8 | 8 | 8/8 | ㋹ |
| →(上昇) | 立/屈 | ※2 | 10 | 11 | 8 | [illegible] | 0/8 | ㋹ |
| [illegible](ランダム・地上) | 立/屈 | ※2 | 22 | 26 | 20 | [illegible] | 8/8 | ㋹ |
| →(ランダム・上昇) | 立/屈 | ※2 | 11 | 13 | 11 | 8 | 0/8 | ㋹ |
| 断空脚[illegible] | 立/屈 | 1 | 21 | 26 | 12 | 12 | 12/8 | ㋹ |
| [illegible]脚(強) | 立/屈 | 3 | 11 | 14 | 8 | 8 | 8/4 | ㋹ |
| [illegible]発 | - | - | - | - | - | - | 0/0 | ㋹ |
| [illegible]挑発 | - | - | - | - | - | - | 0/0 | - |
| 空中挑発 | - | - | - | - | - | - | 0/0 | - |
| しゃがみ挑発 | - | - | - | - | - | - | 0/0 | - |
| [illegible] | 立/屈 | 1 | 30 | 36 | 16 | 16 | 12/8 | ㋹ |
| 究極天地我道[illegible]き | G不 | 1 | 56 | 64 | 16 | 16 | 12/16 | ㋹ |

●超必殺技&EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 挑発伝説 | - | - | - | - | - | - | 0 | - |
| 晃龍烈火(弱) | 立/屈 | 4(半) | [illegible] | 43 | 0 | 2 | 0 | - |
| 晃龍烈火(強) | 立/屈 | 7(半) | 35 | 42 | 0 | 2 | 0 | - |
| 必勝[illegible](弱) | 立/屈 | 5(半) | 36 | 43 | 0 | 2 | 0 | - |
| 必勝無頼拳(強) | ※3 | 10(半) | 35 | 42 | 0 | 2 | 0 | - |
| 漢道 | 投 | 1 | 136 | 136 | 0 | 0 | 0 | - |

●備考

※1：超必殺技のみでキャンセル可能
※2：地上、上昇合わせて1ヒットのみ
※3：5段目のみ屈、それ以外は立/屈

## デミトリ・マキシモフ

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 6 | 6 | 連/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | [illegible] | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | [illegible] | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 必 |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | 連 |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 6 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | [illegible] | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | 必 |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 立/屈 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 27 | 18 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| チェーンコンボ・A(※1) | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 0 | 4 | - |
| チェーンコンボ・B(※1) | ※2 | 1 | 6 | 7 | 6 | 0 | 4 | - |
| チェーンコンボ・C(※1) | 立/屈 | 1 | 15 | 17 | 15 | 8 | 8 | - |
| チェーンコンボ・D(※1) | 立/屈 | 1 | 14 | 16 | 14 | 8 | 8 | - |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バットダイブ(AB投げ) | 投 | 1 | 24 | 24 | 0 | 0 | 0 | - |
| ライトプレジャー(CD投げ) | 投 | 9 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カオスフレア | 立/屈 | 1 | 18 | 20 | 10 | 10 | 12/8 | ㋹ |
| ES・カオスフレア※3 | 立/屈 | 3(半) | 29 | 34 | 0 | 2 | 0/0 | - |
| デモンクレイドル(弱) | 立/屈 | 1 | 20 | 20 | 8 | 8 | [illegible]/4 | ㋹/SC |
| デモンクレイドル(強) | 立/屈 | 3(半) | 18 | 22 | 8 | 8 | 8/4 | ※4 |
| デモンクレイドル(特殊移動中) | 立/屈 | 3(半) | 16 | 18 | 8 | 8 | 8/4 | ※5 |
| バットスピン | 立/屈 | 3(半) | 18 | 22 | 8 | 8 | 8/4 | ※6 |
| ヘルズライド | - | 1 | 13 | 11 | 16 | 16 | 8/8 | - |
| 特殊移動 | - | - | - | - | - | - | 0/0 | ㋹ |

●超必殺技&EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミッドナイトプレジャー | 投 | 12 | 7 | 7 | 0 | 0 | 0 | - |
| ミッドナイトブリス | 投 | 11 | 7 | 7 | 0 | 0 | 0 | - |
| デモン・フレア | 立/屈 | 8(半) | 63 | 68 | 0 | 4 | 0 | - |

●備考

※1：そのボタンを使ったチェーンコンボすべて(始動技含む)に適用
※2：立ち攻撃は立/屈、しゃがみ攻撃は屈
※3：超必殺技扱い(パワーゲージをLv1分消費)
※4：㋹/1～2段目のみSC
※5：1～2段目のみSC
※6：地上版のみ㋹

## ロックマン ゼロ

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 | 6 | 連/特/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | 6 | 連/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 3 | 5 | [illegible] | 3 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | 6 | - |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 | 6 | 必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | 6 | 必 |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 3 | 5 | 3 | 3 | 6 | 連/必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 3 | 6 | 3 | 3 | [illegible] | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | 特/必 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 8 | 12 | 必 |
| 垂ジャンプC | 立 | 2(半) | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 2(半) | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 2(半) | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | 特/必 |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 16 | 22 | 16 | 8 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3段突き | 立/屈 | 3(半) | 9 | 11 | 6 | 9 | 4 | ※1 |
| 上方突き | 立/屈 | 1 | 10 | 12 | 10 | 10 | [illegible] | - |
| 斜め下突き | 屈 | 1 | 11 | 13 | 9 | 11 | [illegible] | - |
| ジャンプ下方突き | 立 | 1 | 9 | 11 | 6 | 9 | 6 | - |
| スライディング | 屈 | 1 | 15 | 18 | 15 | 15 | [illegible] | ㋹ |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アッパー(AB投げ) | 投 | 1 | 22 | 22 | 0 | 0 | 0 | - |
| 転送バスターショット(CD投げ) | 投 | 1 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| バスターショット | 立/屈 | 1 | 16 | 18 | 8 | 8 | 12/6 | ㋹ |
| チャージショット | 立/屈 | 1 | 24 | 26 | 8 | 8 | 12/8 | ㋹ |
| ゼットセイバー | 立/屈 | 1 | 16 | 18 | 8 | 8 | 12/8 | ㋹/SC |
| チャージ斬り | 立/屈 | 1 | 28 | 30 | 8 | 8 | 12/8 | ㋹/SC |
| トリプルロッド(地上) | 立/屈 | 8(半) | 10 | 10 | 10 | 10 | 12/0 | ㋹ |
| トリプルロッド(空中) | 立/屈 | 11(半) | 10 | 10 | 10 | 10 | 12/0 | ㋹ |
| チャージロッド(地上) | 立/屈 | 14(半) | 10 | 10 | 10 | 10 | 12/0 | ㋹ |
| チャージロッド(空中) | 立/屈 | 18(半) | 10 | 10 | 10 | 10 | 12/0 | ㋹ |
| 三段斬り(1発目) | 立/屈 | 1 | 9 | 11 | [illegible] | [illegible] | 4/4 | ㋹ |
| →(2発目) | 立/屈 | 1 | 9 | 11 | 9 | [illegible] | 0/4 | - |
| →(3発目) | 立/屈 | 1 | 12 | 14 | 12 | 12 | 0/12 | - |
| シールドブーメラン | 立/屈 | 1 | 16 | 16 | 16 | 10 | 8/8 | - |
| イレギュラーハント | 立/屈 | 1 | 16 | 16 | 12 | 12 | 12/8 | - |
| サイバーエルフ(ナースA)※2 | - | - | - | - | - | - | 12/0 | - |
| サイバーエルフ(ナースB) | - | - | - | - | - | - | 12/0 ※3 | - |
| サイバーエルフ(ハチ) | 立/屈 | 1 | 10 | 10 | 8 | 8 | 12/8 | - |
| サイバーエルフ(メットール) | 屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 12/8 | - |
| サイバーエルフ(フグ) | 立/屈 | 1 | 16 | 16 | 8 | [illegible] | 12/8 | - |

●超必殺技&EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スパイラルショット(1段階目) | 立/屈 | 1 | 38 | 38 | 0 | 0 | 0 | - |
| スパイラルショット(2段階目) | 立/屈 | 5(半) | 30 | 30 | 0 | 0 | 0 | - |
| スパイラルショット(3段階目) | 立/屈 | 5(半) | 32 | 32 | 0 | 0 | 0 | - |
| スパイラルショット(4段階目) | 立/屈 | 5(半) | 34 | 34 | 0 | 0 | 0 | - |
| アルティメット セイバー(発動) | ※4 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 10(半) | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 38 | 38 | 0 | 0 | 0 | - |
| サイバーエルフ フォース(発動) | G不 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(攻撃)※5 | - | 1 | 36 | 36 | 0 | 0 | 0 | - |

●備考

※1：1発目のみ必　※2：自分の体力が15回復　※3：飛び道具吸収時は132増加　※4：弱は立/屈、強は屈　※5：自分の体力が45回復

## 洗脳されたケン

●通常技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | 連/特/必 |
| 遠立ちA | 立/屈 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 9 | 6 | 連/特/必 |
| しゃがみA | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプA | 立 | 1 | [illegible] | 7 | 6 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプA | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 9 | 6 | - |
| 近立ちB | 立/屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | 特/必 |
| 遠立ちB | 立/屈 | 1 | 6 | 7 | 6 | 9 | 6 | - |
| しゃがみB | 屈 | 1 | 5 | 6 | 5 | 8 | 6 | 連/特/必 |
| 垂ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 9 | 6 | - |
| 前ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 9 | 6 | - |
| 後ジャンプB | 立 | 1 | 6 | 7 | 6 | 9 | 6 | - |

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | ※1 |
| 遠立ちC | 立/屈 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | ※2 |
| しゃがみC | 立/屈 | 1 | 16 | 17 | 16 | 16 | 12 | ※3 |
| 垂ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプC | 立 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | - |
| 近立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | - |
| 遠立ちD | 立/屈 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | - |
| しゃがみD | 屈 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | 特/必 |
| 垂ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 24 | 18 | 16 | 12 | - |
| 前ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 24 | 16 | 16 | 12 | - |
| 後ジャンプD | 立 | 1 | 18 | 24 | 16 | 16 | 12 | - |
| GC攻撃 | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - |

●特殊技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 稲妻かかと割り | 立 | 1 | 16 | 20 | 16 | 11 | 8 | - |
| くるぶしキック | 屈 | 1 | 16 | 20 | 16 | 11 | [illegible] | 必 |

●通常投げ

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 背負い投げ(AB投げ) | 投 | 1 | 22 | 22 | 0 | 0 | 0 | - |
| 地獄車(CD投げ) | 投 | 1 | 22 | 22 | 0 | 0 | 0 | - |
| 地獄風車(空中投げ) | 投 | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0 | - |

●必殺技

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 立/屈 | 1 | 15 | 19 | 8 | 8 | 12/8 | - |
| 昇龍拳(弱・地上) | 立/屈 | ※4 | 20 | 22 | 8 | 8 | 12/8 | ㋹/SC |
| →(弱・上昇) | 立/屈 | ※4 | 11 | 13 | 8 | 8 | 0/8 | - |
| 昇龍拳(強・地上) | 立/屈 | 2(半) | 13 | 16 | 8 | [illegible] | 12/4 | ㋹/SC |
| →(強・上昇) | 立/屈 | 1 | 10 | 13 | 8 | 8 | 0/4 | - |
| [illegible]旋風脚(弱) | 立/屈 | 2(半) | 12 | 14 | 4 | 4 | 12/0 | ㋹ |
| [illegible]旋風脚(強) | 立/屈 | 6(半) | 12 | 14 | 4 | 4 | 12/0 | ㋹ |
| [illegible]とし蹴り | 立/屈 | 1 | 21 | 24 | 5 | [illegible] | 12/8 | ㋹ |
| 鎌払い蹴り | 立/屈 | 2(半) | 14 | 16 | 5 | 5 | 12/4 | ㋹ |
| 大外回し蹴り | 立/屈 | 1 | 21 | 24 | [illegible] | [illegible] | 12/8 | - |
| [illegible]かかと割り | 立 | 1 | 11 | 14 | [illegible] | 5 | 8/8 | - |
| 羅刹脚 | - | - | - | - | - | - | 4/0 | ㋹ |

●超必殺技&EXCEED

| 技名 | ガード段 | ヒット数 | ダメージ値 | カウンター | 気絶 | クラッシュ | ゲージ | キャンセル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | 立/屈 | ※5(半) | 30 | 32 | 0 | 0 | 0 | - |
| 九頭龍[illegible]破 | 立/屈 | 19(半) | 30 | 32 | 0 | 0 | 0 | - |
| 神武滅殺(発動) | 立/屈 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(連打) | - | 10(半) | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | - |
| →(フィニッシュ) | - | 1 | 112 | 112 | 0 | 0 | 0 | - |

●備考

※1：根本部分のみ特/必
※2：超必殺技のみでキャンセル可能
※3：[illegible]部分は特/必、伸び切った部分は超必殺技のみでキャンセル可能
※4：地上、上昇合わせて1ヒットのみ
※5：9～16(ボタン連打でヒット数増加)

# バトル開始メッセージ集

……キャラのバトル開始メッセージを大公開！ 因縁の対決から初組み……まで、気になるキャラクターたちの会話をチェックしよう!!

## 草薙 京

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.京 | 京1P | ったく、<br>いったい何人いやがんだ<br>俺のクローンってのは・・・ |
| | 京2P | クローンは<br>テメェのほうじゃねえか! |
| | 京1P | んだと!?!?<br>俺が正真正銘<br>本物の草薙京だ! |
| | 京2P | わからねぇやつだなァ・・・<br>いいぜ、<br>白黒はっきりさせてやるぜ |
| VS.庵 | 京 | 八神・・・<br>テメェもほんっとに<br>しつけぇ野郎だな・・・ |
| | 庵 | いまさらなにを・・・<br>貴様を殺すまで地の底まで<br>追い詰めてやるぞ! |
| | 京 | いくぜ・・・<br>八神! |
| | 庵 | おおぉおお!! |
| VS.テリー | テリー | HEY!<br>いっちょどうだ、京? |
| | 京 | いいぜ!<br>アンタとなら<br>楽しくやれそうだ |
| VS.舞 | 舞 | 京くん!<br>ねぇ、アンディ知らない? |
| | 京 | さぁ? 俺は知らないぜ?<br>・・・ここまで女に追っかけ<br>回されるってのも大変だな |
| | 舞 | 何か言った?<br>もしかして、<br>何か隠してるわね! |
| | 京 | 知らねぇって! |
| VS.キム | キム | 君はいつまで高校生なんだ! |
| | キム | ここはひとつ、<br>私が気合を入れてあげよう!<br>行くぞ! |
| | 京 | は?<br>いきなりかよ! |
| VS.チョイ | 京 | あー、<br>うぜぇのに会っちまった・・ |
| | チョイ | 聞き捨てならないでヤンスね<br>斬るでヤンス!<br>ウキーッ!! |
| | 京 | サクっと燃やしてやるぜ! |
| VS.リョウ | 京 | どうだい、道場のほうは? |
| | リョウ | さっぱりだ。 |
| | 京 | ・・・そうか。 |
| VS.香澄 | 京 | お、<br>アンタKOFに出てた・・・ |
| | 香澄 | 藤堂香澄だ。<br>覚悟・・・よろしいな! |
| | 京 | いきなりかよ! |
| VS.Mr.カラテ | 京 | リョウのオヤジさん、<br>どうした?<br>お面なんてつけて。 |
| | Mr.カラテ | ワシはMr. カラーテ!<br>「タクマサカザキ」<br>などではない! |
| | 京 | ま、そういう事に<br>しといてやるよ。<br>いくぜ・・・ |
| | Mr.カラテ | むぅ。 |
| VS.アースクェイク | 京 | なんだアンタ<br>オバちゃんみたいな顔して。 |
| | アースクェイク | お、おめぇ・・・<br>ぶっ潰すっ!! |
| VS.幻十郎 | 幻十郎 | 今度の獲物は貴様か・・・ |
| | 京 | 刀?<br>マジかよ。<br>おいおいアブねぇ奴だな |
| | 幻十郎 | おとなしくしていろ。<br>すぐに終わる。 |
| | 京 | 気にいらねぇなぁ・・・<br>アンタみてるとむかつく奴を<br>思いださせんだよ。いくぜ! |
| VS.色 | 京 | どうした?<br>美人が暗い顔してちゃ<br>もったいねぇぜ? |
| | 色 | ・・・あなたでは<br>・・・わたしと交わることは<br>できない・・・ |
| VS.ゲーニッツ | 京 | テメェ・・・<br>まだ生きてやがったのか! |
| | 京 | 俺はもう<br>オロチとは関係ないぜ! |
| | ゲーニッツ | 払う者、草薙。<br>宿命からは<br>逃れられないのですよ。 |
| VS.ギース | ギース | 来いっ!<br>草薙の力、試してくれるわ! |
| | 京 | フッ、おもしれぇ・・・。<br>やってやるぜ! |
| VS.マーズピープル | マーズピープル | ピポパポピポペ! |
| | 京 | なんだこれ? |
| VS.暴走庵 | 京 | 進歩しねぇなぁ、お前も。 |
| | 暴走庵 | コ・・・<br>ロ・・・<br>ス・・・ |
| | 京 | まともじゃねぇその力・・・<br>・・・祓ってやるぜ! |
| | 暴走庵 | キョーーーーーゥゥ!! |
| VS.本気カラテ | 京 | なんだ?<br>雰囲気ちがうな? |
| | 本気カラテ | フッフッフ。<br>来いッ若造がっ! |
| VS.アテナ | 京 | ビキニで対戦とは、<br>サービスいいね。 |
| | アテナ | 外見に惑わされて、<br>あっさり負けないで<br>くださいね! |
| | 京 | 手ぇ抜いて闘ったりは<br>しねぇよ。 |
| VS.リュウ | リュウ | ほう、古武術か。<br>それも草薙流・・・ |
| | 京 | ・・・誰だアンタ。<br>ただ者じゃないな。 |
| | リュウ | 俺はリュウ。<br>手合わせ願いたいが、<br>どうかな。 |
| | 京 | へへ、<br>燃え尽きてから後悔しても<br>遅いぜ。 |
| | リュウ | 名は? |
| | 京 | 草薙京。<br>行くぜ! |
| VS.ケン | ケン | ほう、いい体格してるな。<br>日本の学生も<br>捨てたもんじゃねーな。 |
| | 京 | 学生・・・ |
| | ケン | 学生じゃないのか? |
| | 京 | ヘッ!<br>アンタにゃ関係ねぇだろ! |
| | ケン | 怒るなよ。そうだ。<br>お詫びといっちゃなんだが<br>稽古つけてやるよ。 |
| | ケン | ・・・学生割引で、な。 |
| | 京 | 燃えてから後悔するなよ。<br>おっさん! |
| VS.春麗 | 春麗 | 止まりなさい!<br>警察よ! |
| | 京 | うそつけ。<br>そんなカッコの<br>警察なんかいねえよ。 |
| | 春麗 | ま、確かに私くらい美しい<br>警察官は少ないけどね。 |
| | 春麗 | インターポールよ。<br>両手を頭の後ろで組んで・・ |
| | 京 | 俺は何もしちゃいないぜ?<br>誰かと間違えてないか? |
| | 春麗 | それは取調室で聞くわ。<br>任意同行、してくれるわね? |
| | 京 | いやだ。<br>と、言ったら・・・? |
| | 春麗 | 力ずくよ! |
| VS.ガイル | 京 | 所詮、<br>マーシャルアーツなんてのは<br>パワーだけなんだろ? |
| | ガイル | 軍隊格闘術は日進月歩。<br>錆び付き枯れた古武術など<br>物の役に立つはずがない。 |
| | 京 | 言ってくれるね。<br>試してみるかい? |
| | ガイル | 試す?<br>私には全てが本番だ。 |
| | 京 | そうこなくっちゃな。 |
| VS.ダルシム | ダルシム | おぬしか?<br>ヨーガの道に入りたい、<br>と、申す者は。 |
| | 京 | いや、俺じゃないぜ。 |
| | ダルシム | いまどき感心な若者だ。 |
| | ダルシム | 修行はつらいが、<br>励めばいつか<br>私のようにもなれよう。 |
| | 京 | 俺じゃないって<br>言ってんだろ。 |
| | ダルシム | 修行の前に、<br>そなたの力量を確かめねば<br>なるまい。 |
| | ダルシム | さぁ、どこからでも<br>かかってくるがいい。 |
| | 京 | 人の話を<br>聞かない野郎だな・・・ |
| | 京 | いいぜ、叩きのめして<br>修行が不要だってことを<br>わからせてやるぜ! |
| VS.バイソン | 京 | マウスピースは<br>しっかりくわえたかい? |
| | バイソン | うるせぇ!<br>てめぇは自分の心配でも<br>してな!(ブゥン!!) |
| | 京 | おっと・・・ へへ、<br>おくちの心配は無いようだが<br>おつむの方は大丈夫か? |
| | バイソン | クソガキが生意気に・・・<br>ぶっ潰してやる!! |
| VS.バルログ | バルログ | ふむ。そこそこは美しい。<br>しかし<br>私の足元にも及ばないな。 |
| | 京 | うるせえんだよ<br>ナルシストの<br>自称貴公子さんよ! |
| | 京 | 骨まで燃やしてやるから<br>かかって来な! |
| | バルログ | フフフ、そう焦るな。 |
| | バルログ | 切り刻まれる時間まで、<br>少しでも長いほうが<br>いいだろう? |
| | 京 | 後がつかえてるんだ。<br>雑魚にかまってるヒマは<br>ねぇんだよ! |
| VS.サガット | サガット | ・・・消えろ、小僧。<br>貴様では俺にキズ一つ<br>付けられん。 |
| | 京 | えらく強気だな、おっさん。<br>俺を甘く見てると<br>キズどころじゃすまないぜ? |
| | サガット | ほう、ならば<br>かかってくるがよい! |
| VS.ベガ | ベガ | 貴様の力・・・面白い。<br>我が組織に入らぬか? |
| | 京 | 悪いが断らせて貰うぜ。<br>俺はそんなに<br>安くねぇんだよ |
| | ベガ | ならば、力ずくでも<br>従ってもらうまでだ。 |
| VS.豪鬼 | 豪鬼 | その構え、その気・・・<br>炎の使い手、草薙流か。 |
| | 京 | 顔に似合わず<br>勉強熱心じゃないか。<br>予習は完璧ってやつだな。 |
| | 豪鬼 | 古武術など、<br>我には通じぬ! |
| | 京 | 試してみるかい?<br>後悔させてやるぜ! |
| VS.ヒューゴー | ヒューゴー | おめえ、<br>俺とプロレスやらねぇか? |
| | 京 | プロレス?<br>・・・興味ねぇな。 |
| | ヒューゴー | オレと勝負だ。<br>おめえが負けたら、<br>うちの軍団に入れ! |
| VS.タバサ | タバサ | 太古の昔、邪悪な者を<br>封じたという一族・・・ |
| | タバサ | その末裔が<br>あなたなのですね? |
| | 京 | そんなこともあったかね?<br>昔のことは忘れちまったぜ |
| | タバサ | その力、<br>試させてもらいます! |
| | 京 | ヤケドしても<br>しらねぇぜ? |
| VS.ダン | 京 | 何か、<br>暑ッ苦しいのが居るな・・・ |
| | ダン | ム、俺様は、<br>ロバート何とかってヤツじゃ<br>ねーっていってんだろが! |
| | 京 | は? |
| | ダン | 俺様はサイキョー流の<br>火引弾だっ!<br>オラァ! |
| VS.デミトリ | 京 | なんだ・・・<br>血が騒ぐこの感覚は・・・ |
| | デミトリ | クックック・・・ それは<br>血が私に吸われることを<br>望んでいるんだよ・・・ |
| | 京 | !? |
| | デミトリ | 今宵は素晴らしい夜に<br>なりそうだ! |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (本当に人間なのかしら<br>強大な力を感じるわ・・・<br>ゼロ! 気をつけて) |
| | 京 | なんだこいつ?<br>人形が動くのか? |
| | ロックマン ゼロ | 人間が相手か・・・<br>しかたない・・・<br>やるか・・・ |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅううううぅう。 |
| | 京 | こいつもオロチか? |
| | 洗脳ケン | お、俺の心を・・・<br>満たしてみせろおぉおぉ! |
| VS.真・豪鬼 | 京 | っと! こいつは・・・!? |
| | 真・豪鬼 | 我は拳を極めし者。<br>うぬの力、我に示せぃっ! |
| VS.レッドアリーマー | 京 | ・・・なんだ、ここは? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 京 | チィッ!!<br>何だこいつは!! |

## 八神 庵

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.庵 | 庵1P | 貴様・・・、死にたいのか? |
| | 庵2P | 死ぬのは・・・<br>・・・貴様だ! |
| VS.テリー | テリー | よう、八神!<br>相変わらず暗いヤツだな。 |
| | 庵 | 失せろ。 |
| | テリー | まぁ、待てよ!<br>久しぶりに<br>一戦やろうぜ! |
| | 庵 | そんなに死にたいか・・・ |
| VS.舞 | 舞 | ダメよ!<br>私の美しさにみとれて<br>負けたなんて言い訳は! |
| | 庵 | 貴様・・・<br>・・・俺をなめているのか? |
| | 舞 | ほら!<br>始めるわよ! |
| | 庵 | 雑魚が・・・<br>・・・身の程を知って死ね! |
| VS.キム | キム | 前前から思っていたよ。<br>キミはぜひとも<br>更生せねばとね! |
| | 庵 | ・・・フン。 |
| | キム | 正しき道に立ち戻りたまえ。<br>・・・いくぞ! |
| VS.チョイ | 庵 | ・・・目障りだ。 |
| | チョイ | ウッキー!<br>変な髪形してるから、 |
| | チョイ | アッシの姿が<br>良く見えてないで<br>ヤンスね? |
| | 庵 | 生きて帰れると思うなよ! |
| VS.リョウ | リョウ | 押ぅ忍っ!! |
| | 庵 | なんだ貴様? |
| | リョウ | よし八神。<br>俺が直々に<br>稽古をつけてやるぜ! |
| | 庵 | そんなに死にたいか・・・ |
| VS.香澄 | 庵 | ・・・話にならん。 |
| | 香澄 | 藤堂流を馬鹿にする気か!<br>その言葉<br>今すぐ撤回させてやるぞ! |
| VS.Mr.カラテ | 庵 | なんだ貴様? |
| | Mr.カラテ | 私の名はMr. カラテ。<br>この拳を食らって<br>立ち上がった者はおらん! |
| | 庵 | くだらん・・・<br>・・・死ね |
| VS.アースクェイク | 庵 | ・・・邪魔だ豚。 |
| | アースクェイク | GFFFぅ〜〜。 |
| | 庵 | どうやら死にたいらしいな |
| VS.幻十郎 | 幻十郎 | 気に入らん・・・殺す! |
| | 庵 | 気に入らん・・・殺す! |
| VS.色 | 色 | アナタの魂は<br>誰かを求めている・・・ |
| | 庵 | ・・・ |
| | 色 | 哀れな人・・・。 |
| | 庵 | ・・・なら貴様の魂で<br>代わりとしてやろう。 |
| VS.ゲーニッツ | ゲーニッツ | ご無沙汰ですね。 |
| | 庵 | ・・・何の用だ |
| | ゲーニッツ | オロチの力、<br>少々返していただこうと<br>思いましてね・・・ |
| VS.ギース | ギース | オロチの力・・・<br>あきらめたわけではおらぬぞ |
| | 庵 | 過ぎた力は望まんほうが<br>利口というものだ・・・ |
| | ギース | このギース、欲しい物は<br>すべて手に入れてきた。<br>今度とて例外ではない! |

※このメッセージ集では、先に掲載したキャラクターとの会話は割愛させていただきました。

資料編

| | | |
|---|---|---|
| | [redacted] | 貴様の思い上がり・・・<br>死をもって知れ! |
| VS.マーズピープル | マーズピープル | ピポパペピペパ! |
| | 庵 | ・・・!? |
| | マーズピープル | ピパッ! |
| VS.暴走庵 | 庵 | ・・・!<br>これが・・・<br>俺の姿だというのか? |
| | 暴走庵 | オオォオォォ・・・<br>コ・・・ロ・・・ス・・・。 |
| | 庵 | 俺はオロチなんぞに<br>屈しはせん! |
| | 庵 | まやかしめ。<br>消し去ってくれる!! |
| VS.本気カラテ | 庵 | 何の用だ? |
| | 本気カラテ | 我が極限を極めし拳、<br>受けるがいい!! |
| VS.アテナ | 庵 | ・・・!? |
| | アテナ | あれ?<br>こんな所に人間が居る・・・ |
| | 庵 | ・・・どこだ、ここは? |
| | アテナ | 人にものを尋ねるときは<br>「どこですか?」<br>でしょう? |
| | 庵 | 死んでからでは<br>答えられんぞ・・・ |
| | アテナ | あら?<br>解ってないみたいね。<br>お仕置きしちゃいまーす! |
| VS.リュウ | リュウ | 古武術か。<br>草薙流・・・いや、<br>よく似てはいるが。 |
| | 庵 | 俺を草薙と同じに扱うな。<br>殺すぞ。 |
| | リュウ | どちらにせよ、手強そうだ。<br>勝負願いたいな。 |
| | 庵 | 馬鹿が・・・<br>死ね! |
| VS.ケン | ケン | ・・・何か用か? |
| | 庵 | フン・・・雑魚に用はない。 |
| | ケン | ほほう。いまどき珍しく<br>カドのある青年じゃないか。<br>どら、教育してやるか。 |
| | 庵 | ふっ。<br>命と引き換えになるぞ。 |
| VS.春麗 | 庵 | 女。<br>死にたくなければ失せろ。 |
| | 春麗 | 死にませんし、<br>失せません! |
| | 庵 | 貴様・・・。 |
| | 春麗 | なによ?<br>文句があるなら<br>かかって来なさい! |
| | 庵 | あの世で後悔するんだな。 |
| VS.ガイル | ガイル | 確かに強い。<br>が、技に邪念を乗せすぎて<br>いるようだな。 |
| | 庵 | 黙れ。 |
| | ガイル | 憎悪は何も生み出さない。<br>それでは私にも<br>勝つことはできん! |
| | 庵 | 戯言はそれまでだ・・・<br>まだ邪魔をするならば・・・<br>死ね! |
| VS.ダルシム | 庵 | !? |
| | ダルシム | これが、ヨーガの力。<br>そなたにもお教えしよう、<br>この素晴らしい秘儀を。 |
| | 庵 | ・・・いらん。<br>大道芸に用はない・・・ |
| | ダルシム | やれやれ、<br>闇に囚われた心を救うのも<br>修行のうち。 |
| | ダルシム | そなたを救ってしんぜよう。 |
| | 庵 | 貴様がオレを救うだと!<br>やってみろ、<br>後悔しか残らんと思うがな。 |
| | ダルシム | ビシュヌの加護で<br>包んでしんぜよう |
| VS.バイソン | 庵 | ッ・・・めざわりだ、<br>失せろ! |
| | バイソン | めざわりなのは<br>テメェの髪のほうだぜ! |
| | バイソン | 見えてんのかそれで。<br>ガハハハ! |
| | 庵 | 馬鹿が・・・<br>死なずにすんだものを・・・ |
| VS.バルログ | バルログ | ふむ。クセが強いが、<br>美しいといえないこともない |
| | 庵 | しっかりマスクを<br>かぶっておけ。 |
| | 庵 | 絶望の叫びが、<br>外に漏れぬようにな・・・ |
| | バルログ | その憎悪。<br>その怒り。<br>なかなかに美しい・・・ |
| | 庵 | 命乞いか・・・<br>言う相手が悪かったな。<br>死ね! |
| VS.サガット | 庵 | ふん、負け犬か・・・ |
| | サガット | ・・・なんだと、小僧。<br>さぞ意味の無い敗北ばかり<br>重ねてきたのだろうな。 |
| | 庵 | 意味のある敗北など無い。<br>在るのは・・・<br>生きるか死ぬかだ。 |
| | サガット | きさまぁッ!<br>帝王たるこの私を<br>愚弄するか! |
| | 庵 | 生き恥を晒すのが辛いか?<br>ならば、<br>俺が引導を渡してやる! |
| VS.ベガ | ベガ | ほう・・・、<br>なかなか面白い力を<br>持っているな。 |
| | 庵 | ・・・それがどうした |
| | ベガ | 我が配下に下れば、<br>より大きな力を<br>得ることができるぞ? |
| | 庵 | フン、力の代わりに<br>貴様には死をくれてやろう。 |
| VS.豪鬼 | 豪鬼 | 亡者の怨嗟・・・<br>うぬも修羅道を行く者か。 |
| | 庵 | 殺し合いが絶えぬだけだ。<br>俺の周りではな。 |
| | 豪鬼 | それこそが修羅の瘴気・・・ |
| | 庵 | どうでもいい。<br>殺して欲しいなら、<br>さっさと来い! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | うん!いいじゃない。<br>あとは実力だね。 |
| | 庵 | なんだ貴様ら? |
| | ポイズン | ま、早い話がスカウトさ。<br>・・・アンタの出番だよ! |
| | ヒューゴー | 細すぎるヤツだな。<br>俺と組んだら<br>じっくり鍛えてやる! |
| VS.タバサ | 庵 | ・・・何を見ている? |
| | タバサ | あなたの<br>混ざり合っているその力、<br>とても興味深い。 |
| | 庵 | ・・・失せろ |
| | タバサ | フフフ、私の知的欲求を<br>満たすため、研究材料に<br>なってもらいます。 |
| | 庵 | 死なねばわからんか・・・ |
| VS.ダン | ダン | ヒャッホーっ!<br>お前なかなか強そうだな<br>かかって来いっ! |
| | 庵 | ・・・失せろ! |
| | ダン | オラオラどうした、<br>怖気づいたか?<br>あーん? |
| | 庵 | ・・・死んでから後悔しろ。 |
| VS.デミトリ | デミトリ | 二つの相反する<br>血のせめぎか・・・ |
| | 庵 | フン・・・<br>くだらん戯言は<br>もういらんぞ! |
| | デミトリ | 希少な下僕の一人に<br>なれるのだ。<br>光栄に思え! |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (ゼロ! 気をつけて、<br>なにか・・・<br>邪悪な力を感じるわ・・・) |
| | 庵 | ・・・ |
| | ロックマン ゼロ | 人間のイレギュラー・・・<br>って、ところか・・・ |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | ・・・誰であろうと<br>・・・殺す! |
| | 庵 | なんだ貴様!? |
| | 洗脳ケン | うううぅうぉおおぉおお! |
| VS.真・豪鬼 | 庵 | くっ!<br>こいつ・・・。 |
| | 真・[redacted] | 我は拳を極めし者。<br>修羅の拳、<br>とくと味わえいっ! |
| VS.レッドアリーマー | 庵 | なんだ貴様? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 庵 | バケモノが!<br>丸焼きにしてやる! |

## テリー・ボガード

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.テリー | テリー1P | おいおい、そんな事して<br>恥ずかしくねぇのか? |
| | テリー2P | 自分がテリー・ボガードだ<br>とでも言いたさげだな。<br>ニセモノ君。 |
| | テリー1P | Ha!! 言うじゃねぇか<br>まぁ強さまでは<br>真似できねぇぜ! |
| VS.舞 | 舞 | アンディが<br>どこにも居ないのよ。<br>テリー! |
| | テリー | ア、アンディ?<br>知らねーよ。 |
| | 舞 | ・・・あんた、<br>なんか知ってるわね。 |
| VS.キム | キム | 久しぶりに<br>私と手合わせ願います。<br>よろしいですかな? |
| | テリー | OK!<br>楽しもうぜ! |
| VS.チョイ | テリー | ぼうず、どうしたんだ?<br>迷子か? |
| | チョイ | キーっ、<br>ぼうずじゃないでヤンス! |
| | テリー | なんだ、<br>ちっこいおっさんか。 |
| | チョイ | ムッキーッ!<br>許せないでヤンスーッ!! |
| VS.リョウ | テリー | そろそろ、<br>決着つけようか。 |
| | リョウ | ああ、望むところだ。 |
| VS.香澄 | 香澄 | 父さまはどこだ?<br>隠し立てすると<br>痛い目を見るぞ! |
| | テリー | 父さまって<br>藤堂のおっさんかい?<br>知らねぇなぁ。 |
| | 香澄 | む!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.Mr.カラテ | Mr.カラテ | 小僧っ!<br>ここを通りたくば、<br>わしを倒して行けいっ! |
| | テリー | こぞうって・・・。<br>なにやってんだタクマ? |
| | Mr.カラテ | 黙れ、わしは<br>タクマなどではない!<br>Mr. カラーテだっ! |
| | テリー | まぁ。その天狗マスク<br>ひっぺがしたら、<br>誰だか判るけどな。 |
| VS.アースクェイク | アースクェイク | ヘイ、ボーイ。<br>俺と勝負だ! |
| | テリー | Ha! なんだ人間かよ。<br>俺はまた、豚のオブジェ<br>かと思ったぜ! |
| | アースクェイク | あんだとオラぁ!<br>ミンチにしてやる!! |
| VS.幻十郎 | テリー | オイオイ、<br>すげぇ殺気だな。 |
| | 幻十郎 | 試してみるか? |
| | テリー | カモン、<br>サムラーイ! |
| VS.色 | 色 | おまえでは力不足・・・。 |
| | テリー | Ha!<br>試してみるかい? |
| | 色 | ・・・死ぬわよ。 |
| VS.ゲーニッツ | ゲーニッツ | テリー・ボガード。<br>あなたの力を拝見したい。 |
| | テリー | OK!<br>かかってきなっ! |
| VS.ギース | テリー | ギース!<br>生きていたのかっ! |
| | ギース | フンッ! 私は不死身だ。<br>どうやら借りを返す時が<br>きたようだな。 |
| | テリー | のし付けて<br>返してやるぜっ! |
| VS.マーズピープル | テリー | ・・・デビルフィッシュ!! |
| | マーズピープル | ピポパピポペパ。 |
| | テリー | ・・・じゃなさそうだな。 |
| VS.暴走庵 | 暴走庵 | フーッ、<br>フーッ。 |
| | テリー | どうした?<br>気分でもわる・・・!?<br>八神か! |
| | 暴走庵 | オオォォオォォッ!! |
| | テリー | 心配すんなよ、<br>きっちり俺が<br>眠らせてやるよ! |
| VS.本気カラテ | テリー | そうこなくっちゃ!<br>一回、本気のアンタと<br>闘ってみたかった! |
| | 本気カラテ | ・・・来い! |
| | テリー | OK! |
| VS.アテナ | テリー | ・・・ここは? |
| | アテナ | ここは天界です。 |
| | テリー | !!<br>アンタは? |
| | アテナ | 私はアテナ・・・あっ!<br>今、私のこと<br>エッチな目で見たでしょ! |
| | テリー | ・・・は? |
| | アテナ | 許せません。<br>おしおきさせて<br>もらいますっ! |
| | テリー | ちょ、ちょっと<br>待ってくれって。 |
| VS.リュウ | テリー | ヘイ!<br>カテラマン! |
| | リュウ | カラテだ、カラテ!<br>それに俺は<br>空手家とも違う! |
| | テリー | オー、ソーリー。<br>次からカテラの勉強も<br>しておくよ。 |
| | リュウ | 今から教えてやろう。<br>拳でな! |
| VS.ケン | ケン | アンタ、なんとなく<br>俺と同じニオイがするぜ。 |
| | テリー | ああ。<br>俺もそう思って<br>いたところだ。 |
| | ケン | やるかい? |
| | テリー | OK!<br>派手に行こうぜ! |
| VS.春麗 | 春麗 | ふーん、<br>あなたがサウスタウンで<br>勇名を馳せた「餓狼」ね。 |
| | テリー | 誰だい、あんた。<br>レディには違いないが、<br>あまりか弱くはなさそうだ |
| | 春麗 | 特に脚が、<br>っていいたいの? |
| | テリー | ・・・誰もそんなこと<br>言ってないだろ。 |
| | 春麗 | お黙りなさい!<br>噂のテリー・ボガードが<br>どれほどのものか・・・ |
| | 春麗 | 今から試してあげるわ! |
| | テリー | 戦いたいなら<br>最初からそう言いなよ。<br>あんた、名前は? |
| | 春麗 | 春[redacted]。 |
| | テリー | 春麗ね。<br>覚えておくよ。<br>じゃあ・・・いくぜ! |
| VS.ガイル | ガイル | サウスタウンで負け無し。<br>伝説の餓狼、<br>テリーボガードか。 |
| | テリー | ん?アンタ誰だい?<br>・・・HaHaHa! |
| | テリー | 悪いがカリフラワーに<br>知り合いはいねぇぜ! |
| | ガイル | まぁいい。単刀直入に聞く<br>お前はマリーとか言う女と<br>何をかぎ回っているのだ? |
| | テリー | それは・・・<br>トップシークレットだ! |
| | ガイル | やはり、<br>その体に聞くしかないのか<br>いくぞ! |
| | テリー | あんた、分かりやすいぜ!<br>OK!<br>カモーン! |
| VS.ダルシム | テリー | 細いな。<br>殴ったら折れちまいそうだ |
| | ダルシム | 心配は無用。<br>ヨーガの秘儀にて鍛えた体<br>容易に折れはせぬ。 |
| | テリー | OK!<br>じゃあ遠慮なくいくぜ! |
| | ダルシム | ヨガー |
| VS.バイソン | テリー | ボクサーってのはみんな<br>頭が悪そうに見えるな |
| | バイソン | テメェも似たようなな<br>もんじゃねぇか! |
| | テリー | ハハハッ! OK!<br>似た者同士<br>楽しくいこうぜ! |
| VS.バルログ | テリー | 人を見下しきったその態度<br>俺は好きじゃないな。 |
| | バルログ | 高度な価値観と精神性は、<br>凡俗などに<br>理解できるはずもない。 |
| | バルログ | 恥じるがいい。<br>そして跪け! |
| | テリー | 狼は人に屈しない! |
| | バルログ | フン! 死んだら死化粧を<br>施してあげましょう。<br>・・・あなたの血でね! |
| VS.サガット | テリー | ジョー! |
| | サガット | ・・・。 |

## テリー・ボガード続き

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.サガット | テリー | ・・・にしちゃでけぇな。<br>OK!かかってきな! |
| | サガット | いきなり戦いを望むか・・・<br>まぁ、よい・・・ |
| | サガット | 帝王と呼ばれるこの実力<br>とくと味わえ! |
| VS.ベガ | テリー | へえ、<br>こりゃ倒しがいが<br>ありそうだ。 |
| | テリー | 典型的な悪の親玉<br>って感じだな。<br>そうだろ? |
| | ベガ | 正義の味方気取りの単細胞め<br>相手の実力を計ることも<br>できんのか? |
| | テリー | しっかり計ってるぜ。<br>いい勝負になるさ。 |
| | ベガ | ククク、<br>物事を知らぬ愚か者が! |
| VS.豪鬼 | テリー | 桁外れに強い鬼がいるって<br>噂に聞いたことはあるが。<br>・・・アンタかい? |
| | 豪鬼 | 拳を交えれば死も匂う。<br>うぬは恐れぬというのか。 |
| | テリー | やはりそうか!<br>アンタと戦えるとは<br>嬉しいぜ! |
| | 豪鬼 | 愚かな・・・。<br>その無知蒙昧が仇となる! |
| VS.ヒューゴー | テリー | デカイな。<br>ま、つかまらなきゃ、<br>なんてことないさ。 |
| | ポイズン | フフ・・・。<br>そうね。掴まらなきゃね。<br>・・・出番だよ! |
| | ヒューゴー | おれのパワーは<br>メガトン級!<br>逃げることはできねえ! |
| VS.タバサ | テリー | アンタのその服は<br>手品で浮かせているのか?<br>オレにも教えてくれよ! |
| | タバサ | 手品などではありません。<br>これは超近代魔学といって |
| | タバサ | ・・・・・・・・・・・・<br>あなた、<br>聞いているのですか? |
| | テリー | わ、わりぃ、<br>もう勘弁してくれ。 |
| | タバサ | では、あなたにも<br>分かりやすい方法で<br>お見せいたしましょうか? |
| | テリー | OK!<br>それなら分かりやすいぜ! |
| | タバサ | それでは・・・いきますよ! |
| VS.ダン | テリー | よう!<br>ロバート! |
| | ダン | あぁ?<br>誰にもの言ってんだ? |
| | テリー | あれ?<br>誰だ、アンタ? |
| | ダン | ・・・ったく!<br>どいつもこいつも! |
| | ダン | 俺様はサイキョー流の<br>火引弾だっ!<br>何回も言わせんなっ!! |
| VS.デミトリ | テリー | 吸血鬼?<br>おいおい、冗談きついぜ。 |
| | デミトリ | フ。痛みはない。<br>一瞬で終わる。 |
| | テリー | Ha!<br>テメェのケツでも<br>吸ってな! |
| VS.ロックマン ゼロ | テリー | HEY!BOY!<br>こんなとこにいたら<br>あぶないぜ |
| | ロックマン ゼロ | ふっ・・・<br>あぶない・・・<br>か。 |
| | テリー | 自信たっぷりって感じだな<br>好きだぜ、そういうの。<br>いっちょやるかい? |
| VS.洗脳ケン | テリー | !?<br>眼に生気がねぇ。<br>催眠術か? |
| | 洗脳ケン | ううっ・・・<br>今の・・・俺には・・・<br>殺! それだけだっ! |
| | テリー | だったら俺が<br>覚ましてやるぜ! |
| | 洗脳ケン | ううううぅぅおおぉおお! |
| VS.真・豪鬼 | テリー | !!<br>この気・・・。 |
| | 真・豪鬼 | [illegible]! |
| | テリー | ・・・ちと、ヤバイかな? |
| VS.レッドアリーマー | テリー | ここは・・・。 |
| | レッドアリーマー | グギャゴギャギャギュ! |
| | テリー | 俺もいろんなヤツと<br>闘ってきたが・・・ |
| | テリー | まさか地獄の鬼ってのと<br>闘う事になるとは<br>思わなかったぜ! |
| | レッドアリーマー | ゴギャッ! |

## 不知火 舞

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.舞 | 舞1P | いくら私の真似をしても<br>アンディの気までは<br>引けないわよ! |
| | 舞2P | あなたね!<br>彼を隠したのは! |
| | 舞1P | 覚悟しなさい!<br>思い知らせてあげる! |
| | 舞2P | アンディは渡さないわよ! |
| VS.キム | [illegible] | キムさん!<br>アンディ知らない? |
| | キム | いや私は知らないな。 |
| | 舞 | あっそ。<br>じゃ! |
| | キム | ちょっと待ちなさい! |
| | キム | アナタには少々<br>女性らしさというものを<br>教えないといけませんね。 |
| | 舞 | えー!? |
| VS.チョイ | 舞 | チョイさん、<br>アンディ見なかった? |
| | チョイ | アッシは何も<br>知らないでヤンス。<br>・・・アンディさんなんて。 |
| | 舞 | !?<br>なに?<br>アンタ何か知ってるわね? |
| VS.リョウ | リョウ | 不知火の力、<br>どれほどのものか<br>見せてもらおう! |
| | 舞 | 相変わらず威勢のいい人ね<br>いいわよ、<br>かかってらっしゃい! |
| VS.香澄 | 香澄 | はぁ、舞さん。<br>プロポーション良いな。 |
| | 舞 | ほほほ、秘訣は愛よ! |
| | 香澄 | ・・・愛。<br>激しい愛ですね。 |
| | 舞 | !!ちょっと!<br>アンディは<br>ハゲて無いわよ! |
| | 香澄 | え?<br>え? |
| VS.Mr.カラテ | 舞 | あ!<br>タクマさん!<br>アンディ見なかった? |
| | Mr.カラテ | 私の名はMr. カラーテ!<br>タクマさんなどではない! |
| | 舞 | あっそ。<br>で、アンディは? |
| | Mr.カラテ | 知りたくば、<br>わしを倒すがよい! |
| VS.アースクェイク | 舞 | キャー、<br>すごいお肉!! |
| | アースクェイク | GFFぅ〜、<br>てめぇの乳の中身も<br>俺の腹の肉と同じだ[illegible]! |
| | [illegible] | 失礼な!<br>あんたの肉と<br>いっしょにしないでー! |
| VS.幻十郎 | 舞 | あら素敵なお侍さん。<br>私のアンディ知らない? |
| | 幻十郎 | くのーか。<br>オレに色仕掛けとは<br>笑わせる |
| | 舞 | ちょっと!<br>ちゃんと聞きなさいよ! |
| | 幻十郎 | かしましい奴だ。<br>うっとうしい・・・<br>死ね! |
| VS.色 | [illegible] | あなた、アンディの居場所<br>・・・知るわけないか。 |
| | 色 | ・・・私はただ、<br>あの方のために生きるだけ |
| VS.ゲーニッツ | ゲーニッツ | 久しぶりですねお嬢さん。 |
| | 舞 | 誰? |
| | ゲーニッツ | 私です。<br>ゲーニッツですよ。 |
| | 舞 | あ、なるほど!<br>最近はナンパも<br>手が込んできたわねぇ。 |
| | ゲーニッツ | ふぅ、神の導きとはいえ・・<br>まぁいいでしょう。<br>我が神の贄となりなさい |
| VS.ギース | 舞 | ギース!<br>きゃーっ、オバケ! |
| | ギース | 貴様、ボガードの・・・!? |
| | 舞 | 悪霊退散よ! |
| VS.マーズピープル | 舞 | クラゲ? |
| | マーズピープル | ピポパポ。 |
| | 舞 | しゃ、しゃべったわ! |
| | マーズピープル | ピポ! |
| VS.暴走庵 | 舞 | ちょっと、アンタ!<br>暴走すりゃいいって<br>もんじゃないわよ! |
| | 暴走庵 | オオォオオォ! |
| VS.本気カラテ | 舞 | あら?<br>タクマさん・・・って、<br>いつもと感じが違うわね。 |
| | 本気カラテ | タクマではない!<br>Mr. カラーテだ!<br>行くぞ! |
| | 舞 | え?<br>え? |
| VS.アテナ | 舞 | ビキニなんて着ちゃって、<br>それで男の目を<br>惹こうって訳ね! |
| | アテナ | ・・・あなたに言われたく<br>ないんですけど・・・。 |
| | 舞 | どっちが魅力的か、<br>セクシー勝負よ! |
| VS.リュウ | リュウ | ちょっと道をたずね・・・<br>うわぁ!? |
| | 舞 | な、何よ。<br>いきなり人の格好見て<br>驚かないでよ。 |
| | リュウ | そ、その珍妙な格好は<br>いったい・・・ |
| | 舞 | 失礼ね!<br>不知火流忍術伝統の、<br>忍び装束なんだから! |
| | リュウ | 忍び装束?<br>その[illegible]色の<br>ようなものが? |
| | 舞 | ・・・あなたにはお仕置きが<br>必要なようね! |
| VS.ケン | ケン | ・・・ゲ |
| | 舞 | げ? |
| | ケン | 芸者? |
| | 舞 | 失礼ね!<br>どこから見ても「くノ一」<br>に決まってるでしょ! |
| | ケン | すまんすまん。<br>ついその、あの、つまり、<br>なんだ・・・ |
| | 舞 | イヤな人ね!<br>日本式の礼儀作法を<br>教えてあげるわ! |
| VS.春麗 | 春麗 | ちょっとアナタ!<br>そんな格好で<br>街中を歩かないでくれる? |
| | 舞 | そんな格好とは何よ!<br>伝統の忍び装束に<br>文句でもあるの? |
| | 春麗 | 大ありよ。<br>今すぐ、まっとうな服に<br>着替えなさい! |
| | 舞 | あなただって<br>人のこと言えないでしょ! |
| | 舞 | 脚が太くて<br>普通のサイズじゃ無理<br>なのかも知れないけど。 |
| | 春麗 | まぁあっ!<br>言ったわね! |
| | 舞 | 言ったわよ! |
| | 春麗 | なによ! |
| | 舞 | なにさ! |
| VS.ガイル | ガイル | 日本の女性は<br>控えめで慎み深いと<br>聞いていたんだが・・・。 |
| | 舞 | そうよ?<br>何か疑問でも? |
| | ガイル | ・・・ま、どこでも<br>誇大広告ってのは<br>あるものだ。 |
| | [illegible] | 失礼ね!<br>控えめで慎み深い私でも<br>暴れちゃうわよ! |
| VS.ダルシム | ダルシム | まずは体から余分な肉を<br>そぎ落とすがいい。<br>そうすれば動きは速くなる |
| | 舞 | ・・・大きなお世話よ。<br>それに私に余分な肉なんて<br>ありませんよーだ! |
| | ダルシム | なぜ虚言を弄する。<br>修行とは己に素直になる<br>ことから始まるのだ。 |
| | ダルシム | 例えば<br>そなたの本当の体重は・・・ |
| | 舞 | きゃあああ!<br>やめてやめて! |
| | 舞 | もう!<br>力ずくで<br>黙ってもらうからね! |
| VS.バイソン | バイソン | オレの女になれ。<br>いい思いさせてやるぜぇ! |
| | 舞 | 残念でした!<br>私にはちゃんと将来を<br>約束した人がいるんです。 |
| | [illegible] | べぇー。 |
| | バイソン | そこらのひ弱な男どもより、<br>俺の方が遥かに強い。<br>考え直すなら今だぜ? |
| | 舞 | 強ければいいってもんじゃ<br>ないでしょ! |
| | 舞 | っていうか、アンディは<br>あんたなんかより<br>よっぽど強いわよ! |
| | バイソン | ケッ!<br>少し傷物になってもらうぜ |
| | バイソン | こういう女には、<br>体でわからせないとな[illegible]! |
| | 舞 | 力押ししか能がなさそうね。<br>体でわからせられるのは、<br>そっちのほうなんだから! |
| VS.バルログ | バルログ | ほう、なかなか美しい。 |
| | [illegible] | あら、正直で見る目のある<br>人じゃない。<br>実は結構いい人でしょ。 |
| | バルログ | その体が血で朱に染まると<br>考えると・・・ククク、<br>体が震えるほど楽しみだ。 |
| | 舞 | ・・・前言[illegible]回。<br>早々に決着を<br>つけてあげるわ。 |
| VS.サガット | 舞 | こんな美人が戦ったげよう<br>っていうんだから、<br>少し楽しそうな顔したら? |
| | サガット | 生死を賭ける戦いに向かう<br>面持ちがそれか!<br>痴れ者め! |
| | 舞 | 照れなくてもいいのよ♪<br>さ。仕合を始めましょ。 |
| | サガット | ・・・ |
| VS.ベガ | ベガ | フハハ、女!<br>私のサイコパワーの<br>餌食になりにきたか! |
| | 舞 | サイコ・・・<br>あなたがいうと、<br>なにかイヤーな感じね! |
| | ベガ | フハハハハ!!<br>面白い事をほざく。 |
| | ベガ | その身を持って<br>己の愚かさを知れ! |
| VS.豪鬼 | 舞 | うわ、怖い顔。<br>まるで[illegible]ね。 |
| | 豪鬼 | 今すぐ去ねい。 |
| | 舞 | 困ったわね。<br>犬と猿と雉が<br>足りないわ。 |
| | 豪鬼 | ・・・・・・・。 |
| | 舞 | とりあえず主役は私が<br>担当しとくけど、<br>脇役が不足ね。 |
| | 豪鬼 | ・・・滅! |
| | 舞 | きゃ!いきなりって・・・<br>せっかちさんは<br>嫌われるのよ! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | うーん、まぁ合格かな。<br>ラウンドガールだけどね。 |
| | [illegible] | ちょっと!何の話? |
| | ポイズン | 悪いけど、あんた<br>ウチで働いてもらうよ。 |
| | ヒューゴー | 心配するな。<br>メシはたっぷり<br>食わせてやる。 |
| VS.タバサ | 舞 | あなた、<br>変わった格好してるわね。 |
| | タバサ | 魔学を修めるには、これが<br>最も機能的なのです。 |
| | タバサ | その点、あなたの衣装は<br>無駄に肌が露出していて、<br>機能的とは・・・ |
| | 舞 | う、うるさいわね!<br>さぁ、いくわよ! |
| | タバサ | ・・怒らせてしまいましたか<br>争いは時間の無駄ですが、<br>止むを得ませんね。 |
| VS.ダン | ダン | この俺様こそが<br>世界サイキョーの漢、<br>火引弾なり! |
| | ダン | おい、くのー!<br>生ける伝説を<br>見せてやるぜ! |

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| | 舞 | ・・・ウザいわ・・・<br>あんた。 |
| VS.デミトリ | デミトリ | お嬢さん、願わくば今宵、<br>私のお相手を<br>していただけませんか? |
| | 舞 | ね、<br>こんなに魅力的なのに、<br>あのバカ、修行修行って・・ |
| | デミトリ | どうしました?<br>お嬢さん? |
| | 舞 | うるさいわね!<br>あっち行きなさい! |
| VS.ロックマン ゼロ | 舞 | なになに?<br>そのかわいいの!<br>ほし～!! |
| | ロックマン ゼロ | ・・・?<br>サイバーエルフのことか? |
| | 舞 | う～、<br>お姉さんにも<br>一個ちょうだい |
| | ロックマン ゼロ | またイレギュラー・・・か<br>あわれだな・・・ |
| | [redacted] | なっ、どういう意味よ!?<br>バカにして!<br>ゆるさないんだから! |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うううぅぅうぅううう。<br>・・・全て、破壊してやる。 |
| | 舞 | え、なに?<br>ひょっとして暴走って<br>流行ってるの? |
| | 洗脳ケン | うううぅぅぅううおぉおお! |
| VS.真・[redacted]鬼 | [redacted] | あなたいったい・・・。 |
| | 真・[redacted]鬼 | 滅! |
| VS.レッドアリーマー | [redacted] | ここは? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 舞 | な、なに? |

## キム

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.キム | キム1P | フゥ、またアナタですか。<br>いいかげん私の真似など<br>やめたらどうです? |
| | キム2P | それはこちらのセリフだ! |
| | キム1P | どうやら口で言っても<br>解らないようですね! |
| | キム2P | それもこちらのセリフだ! |
| VS.チョイ | キム | こんな所で<br>何をしているのですか? |
| | チョイ | ひいっ! キムのだんな!<br>これはその・・・<br>そう! 修行でヤンス! |
| | キム | ほぅ・・・<br>ならばコノ私が<br>相手をしてあげましょう。 |
| | チョイ | こ、こうなったら<br>ヤケクソでヤンス! |
| VS.リョウ | リョウ | ・・・今日は<br>お供は居ないのかい? |
| | キム | ハハハ。私とて、<br>いつも彼らを引き回して<br>いる訳ではないですよ。 |
| | リョウ | まぁいい。<br>ここで会ったのも何かの縁<br>一手ご教示願おうか! |
| VS.香澄 | 香澄 | キムさん!<br>お久しぶりです。 |
| | キム | ああ、藤堂さんとこの・・。<br>ひとつ手合わせと<br>いきますか? |
| | 香澄 | 望むところです。 |
| VS.Mr.カラテ | キム | ?<br>あなたは・・・。 |
| | Mr.カラテ | 私はMr. カラテ! |
| | キム | そうですか・・・どうです?<br>私と手合わせして<br>貰えないでしょうか? |
| | Mr.カラテ | よかろう!<br>かかって来い! |
| VS.アースクェイク | キム | ほぅ、これは<br>更生のしがいのある悪だ。 |
| | アースクェイク | 何だテメエ?<br>ぶっ殺されてぇのか? |
| | キム | アナタのその曲がった性格<br>私が直してあげましょう! |
| | アースクェイク | 馬鹿が、<br>俺様は誰にも縛られねぇ! |
| VS.幻十郎 | キム | そんなものを振り回すのは<br>やめたまえ! |
| | 幻十郎 | あぁん?<br>何だ貴様。 |
| | キム | 武器など使わずとも<br>充分強くなれる[redacted]を<br>教えてあげましょう! |
| | 幻十郎 | どうやら、<br>殺されたいらしいな。 |
| VS.色 | キム | 何か、<br>悩みでもあるのですか? |
| | 色 | ・・・。 |
| | キム | これも正義の道。<br>相談にのってあげますよ? |
| | 色 | 放っておいて・・・。 |
| VS.ゲーニッツ | キム | 聖職者を装う悪党め! |
| | ゲーニッツ | ならば貴方は<br>「正義をかざす偽善者」<br>という所でしょうか? |
| | キム | 屁理屈を!<br>その曲がった心、<br>鍛え直してあげましょう! |
| VS.ギース | キム | アナタのような悪を<br>野放しにしておく訳には<br>いきません! |
| | ギース | 雑魚が・・・。 |
| | キム | 私を馬鹿にするとは・・・<br>後悔させてあげます! |
| | ギース | フン! |
| VS.マーズピープル | キム | これは! |
| | マーズピープル | ピポパポポペ! |
| | キム | 宇宙からきた侵略者め!<br>私が成敗してくれる! |
| VS.暴走庵 | キム | 遂に自我を失ったか・・・。 |
| | 暴走庵 | オォォォオオォオオ! |
| | キム | 私が正しき道へ<br>戻してあげましょう! |
| VS.本気カラテ | キム | ム、できる! |
| | 本気カラテ | これこそが、<br>ワシの本気の力! |
| | キム | なるほど。<br>では私も、<br>本気で行きますよ! |
| | 本気カラテ | よかろう!<br>真の実力、<br>見せてやるわ! |
| VS.アテナ | キム | 服を着たまえ!<br>恥ずかしくないのか! |
| | アテナ | これが私の<br>スタイルですから。<br>似合いませんか? |
| | キム | そんな事を<br>言っているのではない!<br>いいから服を着たまえ! |
| | アテナ | 私は気に入って<br>るんですけど・・・。 |
| VS.リュウ | キム | さすがですね。<br>私の間合の寸前で<br>様子をうかがうとは。 |
| | リュウ | 名うてのテコンドー使いが<br>相手となれば、<br>こちらも考える。 |
| | キム | あなたのお名前は<br>聞いていますよ。 |
| | キム | 遠慮はいりません。<br>もう一歩踏み込んできなさい |
| | リュウ | ・・・よし! |
| VS.ケン | ケン | 空手か?<br>いや違うな。<br>テコンドーか。 |
| | キム | そのとおり。<br>我が祖国の誇りと伝統。<br>最強の格闘技です。 |
| | ケン | 最強かどうかは<br>わからないだろ? |
| | キム | では、今から証明して<br>さしあげましょう。<br>体をあたためておきなさい。 |
| | ケン | 紳士だねぇ。<br>だが、俺の方はいつでも<br>準備OKだぜ! |
| | キム | 潔し。<br>では! |
| VS.春麗 | 春麗 | 失礼。<br>インターポールの者ですが |
| | 春麗 | あなたが犯罪者を<br>匿っているとの<br>情報があるのですが・・・ |
| | キム | ああ、<br>あの二人のことですか。<br>彼らはまだ更生中です。 |
| | キム | もうしばらく私に<br>任せてください。 |
| | 春麗 | そんな勝手なことは<br>許されません!<br>当局に引渡してください! |
| | キム | この私の誠意が信じられない<br>というのですか! |
| | 春麗 | 身柄の引き渡しを拒むなら<br>実力を行使します! |
| VS.ガイル | キム | 素晴らしい! |
| | キム | スピードとパワーを<br>兼ね備えた、<br>理想的な筋肉ですね! |
| | ガイル | アンタもなかなかだ。<br>手強そうだよ。 |
| | キム | テコンドーと<br>戦った経験は? |
| | ガイル | ないね。だが、韓国では<br>軍隊にも採用されている<br>格闘技のはずだったな。 |
| | キム | ハハハ、その通りですよ。<br>では、ひとついかがです。 |
| | ガイル | お相手しよう。 |
| VS.ダルシム | キム | ヨガの神秘。<br>噂に聞いてはいたが、<br>これほどとは・・・ |
| | ダルシム | 驚くのも無理はない。<br>しかし、誰でも修行すれば<br>この程度は可能だ。 |
| | キム | 伸びる手足をテコンドーに<br>取り入れればまさに無敵!<br>一手、手合わせ願いたい! |
| | ダルシム | よかろう。<br>かかってきなさい。 |
| VS.バイソン | キム | ほう、あなたですか。 |
| | バイソン | 俺を知っているのか?<br>感心じゃねえか。少しは<br>手加減してやってもいいぜ |
| | キム | かなりの実力がありながら<br>ラフファイトのあまり<br>業界を追放されたとか。 |
| | バイソン | ・・・何がいいたい。 |
| | キム | あなたも更正して<br>差し上げますよ。 |
| | キム | 二人更正するのも<br>三人更正させるのも<br>同じですから。 |
| | バイソン | 更正? なんじゃそりゃあ<br>やれるもんなら<br>やってみろぉ! |
| | キム | 私の真心が通じないとは、<br>即ち悪!<br>悪は許さん! |
| VS.バルログ | キム | いつの間に背が伸びて・・・<br>と、よくよく見れば<br>チョイではないですね。 |
| | バルログ | 私の美とその他大勢を<br>見分けることもできぬとは<br>哀れな男よ。 |
| | キム | その冷酷な目つき・・・<br>今までにどれだけの悪行を<br>積み重ねてきたのです。 |
| | バルログ | 行ってきたのは美の追求だ<br>そのために何人死のうが、<br>それは悪行ではない。 |
| | キム | なんという愚かな考え・・・<br>許せん! |
| VS.サガット | キム | あなたほどの使い手が、<br>なぜ悪の走狗に<br>成り果てているのです! |
| | サガット | 悪も正義も無い!<br>俺が求めるのは強さのみ。 |
| | キム | 正義が信じられないなら、<br>私がその強さを<br>証明してあげましょう。 |
| | サガット | よかろう、かかって来い!<br>帝王として<br>全て受けきってやろう! |
| VS.ベガ | キム | これはまた・・・正真正銘、<br>純度100%の<br>極悪人ですね。 |
| | キム | まったく、<br>チャンやチョイが<br>可愛く思えますよ。 |
| | ベガ | フハハハ!<br>私は悪の帝王ベガ。<br>世界を統べる者の名よ! |
| | キム | 悪は・・・許さん! |
| | ベガ | 愚かな奴め、<br>我がサイコパワーの<br>餌食にしてくれるわ! |
| VS.[redacted]鬼 | キム | 充実したその力を、<br>なぜ正義のために<br>使わないのです!? |
| | 豪鬼 | 力に、正義も悪もない。<br>己の強さを<br>追い求めるのみ! |
| | キム | あなたは間違っています!<br>私に敗れて<br>考えを改めなさい。 |
| VS.ヒューゴー | キム | ・・・これはいい体格だ。<br>チャン以上ですね。 |
| | ヒューゴー | オマエ、何か用か?<br>オレのパートナーに<br>なりたいのか? |
| | キム | その恵まれた体を、<br>テコンドーで<br>活かしてみませんか? |
| | ポイズン | なら[redacted]といこうじゃない<br>負けたらウチの団体に<br>入ってもらうってことでさ! |
| | キム | ハッハッハ!<br>私は負けませんよ! |
| VS.タバサ | タバサ | テコンドーですか、<br>足技を主体とした格闘術・・<br>興味ありませんね。 |
| | キム | 待ちたまえ!<br>その素晴らしさ、正義の力<br>と共にお教えしましょう! |
| | タバサ | 正義・・・ですか?<br>それだけは興味深い。 |
| | タバサ | あなたの言う正義、<br>仮学的に解明させて<br>もらいましょう。 |
| | キム | そんな必要はありません。<br>私の信じる道こそ<br>正義なのですから。 |
| | タバサ | 頼もしいことですね。<br>それでこそ解明のしがいが<br>あるというものです。 |
| VS.ダン | キム | 君も格闘家なら、<br>もっと身を引き締めたら<br>どうなんだ! |
| | ダン | いきなり、なんだてめぇ!<br>ぶん殴られてぇのか? |
| | キム | 分からない様ですね、<br>ならば私が鍛えなおして<br>あげましょう! |
| VS.デミトリ | キム | 人でない者よ!<br>この世に何か<br>用があるのですか! |
| | デミトリ | フッフッフ・・・この世界は<br>私に支配されるに相応しい |
| | キム | この世に私が居る限り、<br>悪が栄える事は無い! |
| VS.ロックマン ゼロ | ロックマン ゼロ | 邪魔だ・・・ |
| | キム | 正義の具現者である私を<br>邪魔者扱いする・・・ |
| | キム | もしかして、<br>あなたは、悪ですか!<br>(きらり) |
| | ロックマン ゼロ | ふ、ある意味・・・<br>そうかもしれんな・・・ |
| VS.洗脳ケン | キム | どうやら悪に<br>心を奪われたようですね。 |
| | 洗脳ケン | うっ、うおおお!<br>・・・純粋な破壊に<br>善悪など、無価値だ・・・ |
| | キム | 仕方ありません。<br>私が解き放って<br>あげましょう! |
| VS.真・豪鬼 | キム | 義もなく拳を振るうなど、<br>格闘家にあるまじき行い! |
| | 真・豪鬼 | 笑止! |
| | キム | 貴様のような奴には、<br>私が正義の鉄槌を<br>下してくれる! |
| VS.レッドアリーマー | キム | こんな事が<br>あっていいはずが無い! |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | キム | 私が正しく更生せねば! |

## チョイ・ボンゲ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.チョイ | チョイ1P | ふ、アッシも有名に<br>なったでヤンスね。 |
| | チョイ2P | ただ、アッシは<br>この世にふたりは<br>いらないでヤンス。 |
| VS.リョウ | リョウ | おう、今日は一人か。<br>デカイのはどうした? |
| | チョイ | アンタにゃ<br>関係ないでヤンス! |
| | チョイ | アッシひとりで、<br>アンタなんか<br>イチコロでヤンスよ! |
| | リョウ | 威勢がいいじゃないか。<br>よし、来い! |
| VS.香澄 | 香澄 | あれ?<br>あなたはキムさんとところの・・ |
| | チョイ | あ、しまったでヤンス!<br>キムのダンナには内緒に<br>しといて欲しいでヤンス! |
| | 香澄 | む、怪しいぞ! |
| | チョイ | と、とにかく<br>内緒にするでヤンス! |
| VS.Mr.カラテ | チョイ | ・・・?<br>どっかで見た事あるような<br>感じでヤンスね・・・。 |
| | Mr.カラテ | そ、そんな筈はあるまい。<br>お主とは初対面・・・。 |
| | チョイ | ・・・!?<br>アンタひょっとして、<br>タク・・・ |

## チョイ・ボンゲ続き

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.Mr.カラテ 続き | Mr.カラテ | えーい!<br>ごちゃごちゃぬかすな!<br>勝負じゃ! |
| VS.アースクェイク | チョイ | チャ、チャンのだんなより<br>でかいでヤンスね。 |
| | アースクェイク | なんだちっこいの?<br>殺るか? |
| | チョイ | キラーン。<br>細切れにしてうちの店先に<br>並べるでヤンス! |
| VS.幻十郎 | 幻十郎 | ・・・なんだ貴様。 |
| | チョイ | 別に・・・でヤンス。 |
| | 幻十郎 | 目障りだ、死ね! |
| VS.色 | 色 | どかないと死ぬわよ? |
| | チョイ | アッシは<br>死なないでヤンスよー。 |
| | 色 | ・・・。 |
| VS.ゲーニッツ | ゲーニッツ | あなたのような小者に<br>用はありませんよ。 |
| | チョイ | キー!<br>身体は小さくても<br>中身はでかいでヤンスよ! |
| VS.ギース | チョイ | 悪はゆるさん!<br>なんちゃってでヤンスー! |
| | ギース | フン。 |
| | チョイ | あ、<br>カチーンと来たでヤンス! |
| VS.マーズピープル | マーズピープル | ピポパペッポピパ。 |
| | チョイ | 珍しい生き物でヤンスね。<br>捕まえて高く<br>売りつけるでヤンス。 |
| VS.暴走庵 | チョイ | あれ?<br>雰囲気違うでヤンスね?<br>イメチェンでヤンスか? |
| | 暴走庵 | オォオォォォォォ! |
| | チョイ | な、何でヤンスかっ! |
| VS.本気カラテ | 本気カラテ | 来いっ! |
| | チョイ | 来いって何でヤンスか? |
| | 本気カラテ | 来ぬなら<br>こちらから行くぞ! |
| | チョイ | 何でヤンスか、<br>いきなりっ!? |
| VS.アテナ | チョイ | ここはどこでヤンス? |
| | アテナ | ここは天界です。 |
| | チョイ | ・・・てことは。<br>アッシは死んじまった・・・<br>てことでヤンスか? |
| | アテナ | いえ、<br>こちらの手違いで・・・ |
| | チョイ | 手違いって何でヤンスか!<br>早く元に戻すでヤンスよっ |
| | アテナ | ちょ、ちょっと。<br>落ち着いてっ! |
| VS.リュウ | リュウ | 変わった構えだな。<br>テコンドーに似て・・・<br>いなくもないか。 |
| | チョイ | ウキッ。<br>アッシは正真正銘の<br>テコンドー使いでヤンスー |
| | リュウ | 鉄の爪つきのテコンドー。<br>面白い、勝負してくれるか? |
| | チョイ | ウッキッキー!<br>爪のサビに<br>してやるでヤンスー! |
| VS.ケン | ケン | チビのおっさん!<br>俺と勝負しねえか? |
| | チョイ | アッシのことでヤンスか?<br>礼儀知らずでヤンスね。 |
| | ケン | 俺はアンタみたいな<br>風変わりなヤツとやるのが<br>好きなんだよ。 |
| | チョイ | ウキキ。<br>なますにされてから<br>後悔しても遅いでヤンスよ! |
| VS.春麗 | チョイ | アッシにはわかるでヤンス。<br>あんた警察官でヤンスね! |
| | 春麗 | よくわかるわね。<br>あら? そういえば、<br>あなたは指名手配の・・・ |
| | チョイ | あの時の恨み、<br>ここで晴らさせて貰うで<br>ヤンスー! |
| | 春麗 | ものすごい逆恨みね。<br>いいわ、相手してあげる! |
| VS.ガイル | ガイル | 子供が刃物で<br>遊ぶんじゃない! |
| | チョイ | あっしは子供じゃないで<br>ヤンス!<br>いっぱしの大人でヤンス! |
| | ガイル | 嘘をつくな。<br>子供はみんなそういうんだ |
| | チョイ | キー!!<br>許せないでヤンス! |
| VS.ダルシム | ダルシム | 我欲に囚われし男よ。<br>ヨーガを学び、心体を鍛え<br>正道に立ち返るがいい。 |
| | チョイ | そんなお説教は、<br>キムのだんなだけで<br>たくさんでヤンス! |
| | ダルシム | 手足が伸びるようになれば、<br>おのずと身長も伸びよう。<br>汝も苦悩から開放されるぞ |
| | チョイ | ・・・す、少し<br>心を動かされたでヤンス。<br>どうすればいいでヤンス? |
| | ダルシム | まずは、<br>全ての欲を捨て去るのだ。 |
| | チョイ | ・・アッシには無理でヤンス |
| | チョイ | やはりこうする方が、<br>アッシに合ってるでヤンスよ<br>行くでヤンスー!! |
| VS.バイソン | バイソン | どかねえと踏み殺すぞ!<br>このチビ! |
| | チョイ | 口の聞き方を知らない<br>男でヤンスね。 |
| | チョイ | あっしと入れ替えで<br>キムのだんなに<br>更正してもらうでヤンス! |
| | バイソン | 誰だぁそいつは?<br>言ってる意味がわかんねぇぜ<br>踏み潰してやる! |
| | チョイ | こっちも切り裂いてやる!<br>で、ヤンス～! |
| VS.バルログ | チョイ | ふ、アッシも有名に<br>なったでヤンスね。 |
| | チョイ | でも、アッシ、仮面なんか<br>着けてないでヤンスよ? |
| | バルログ | 醜い。 |
| | チョイ | キーッ!<br>人のコスプレしてるくせに<br>何言ってるでヤンスか! |
| | バルログ | 耐えられない・・・<br>死をもって償え! |
| VS.サガット | サガット | ゴミめ。<br>俺の前から消えろ・・・ |
| | チョイ | ゴミかどうか、<br>試してみるでヤンスよ。 |
| | サガット | 試すまでもない。<br>ゴミはどこまで行っても<br>ゴミにすぎぬ。 |
| | サガット | 帝王と呼ばれる者に、<br>ゴミと戯れるヒマなどない |
| | チョイ | ゴミゴミゴミって・・・<br>頭に来たでヤンス! |
| | サガット | ・・・どうやら本当のゴミに<br>なりたいようだな。 |
| VS.ベガ | チョイ | 悪はゆるさん!<br>なんちゃってでヤンスー |
| | ベガ | ふむ、<br>貴様は話がわかりそうだ。 |
| | ベガ | 組織の使い走りで<br>使ってやろう。<br>さぁ、跪いて我に従え。 |
| | チョイ | バカにするなでヤンス!<br>アッシにだって、<br>プライドがあるでヤンス! |
| | ベガ | ケチなプライドなど<br>捨て去るがいい。<br>さぁどうした。我に従え! |
| | チョイ | お断りでヤンス! |
| VS.豪鬼 | 豪鬼 | 蝿め・・・失せろ! |
| | チョイ | 蝿とはひどいでヤンス!<br>これでもアッシは<br>格闘の達人なんでヤンスよ! |
| | 豪鬼 | ・・・戯言はあの世で吐け。 |
| | チョイ | ウキー!!<br>何様のつもりでヤンスか!<br>怒ったでヤンス! |
| VS.ヒューゴー | ヒューゴー | ・・・小せえなぁ、<br>うちの軍団にはいらねぇ。 |
| | チョイ | キー!<br>アッシのこと、小さいって<br>言ったでヤンス! |
| | ヒューゴー | 足元をうろうろするな。<br>オレが踏んだら<br>ぺしゃんこだぜ? |
| | チョイ | ムッキーッ! |
| VS.タバサ | タバサ | ・・・<br>(なんと小さい・・・<br>この世界の生物なのか?) |
| | チョイ | あ! 今アッシのこと<br>「背ぇ低っ!」<br>って思ったでヤンスね! |
| | タバサ | なんと、<br>人の心を読む能力が<br>あるのですね!? |
| | チョイ | キィーッ!<br>やっぱりっ! |
| | タバサ | 実に、興味深い!<br>超古代魔学の確立の為、<br>研究させてもらいましょう |
| | チョイ | 切る切る切る切る<br>切り刻むーっ! |
| VS.ダン | チョイ | あれ?<br>アンタ極限流の・・・。 |
| | ダン | あぁ?<br>誰にもの言ってんだ? |
| | チョイ | あれ?<br>アンタ、誰でヤンス? |
| | ダン | ったくどいつもこいつも!<br>俺様はサイキョー流の<br>火引弾だっ! |
| VS.デミトリ | チョイ | 吸血鬼なんて・・・<br>いないでヤンスよ。 |
| | デミトリ | フフ、<br>我が下僕にしてくれる。 |
| | チョイ | ウッキーッ!<br>これは夢でヤンス!<br>幻に違いないでヤンスー! |
| VS.ロックマン ゼロ | チョイ | あんた、<br>小さいでヤンスねぇ。<br>好感度アップでヤンスよ～ |
| | ロックマン ゼロ | 邪魔だ、どけ |
| | チョイ | ・・・好感度ダウンでヤンス |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うううううぅ。 |
| | チョイ | なんか変なのが<br>居るでヤンスね。 |
| | 洗脳ケン | うぉぉおおぉっ!!<br>殺す! |
| | チョイ | 何でヤンスかーっ!? |
| VS.真・豪鬼 | チョイ | こ、これはちょっと<br>ヤバイでヤンスね。 |
| | 真・豪鬼 | 轟! |
| | チョイ | ひぇー!<br>でヤンスーッ!! |
| VS.レッドアリーマー | チョイ | やっぱりアッシは<br>地獄に落ちたでヤンスね・・ |
| | レッドアリーマー | グギャ! |
| | チョイ | ヒエーッ!<br>出たでヤンスッ! |

## リョウ・サカザキ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.リョウ | リョウ1P | 同じ顔をした奴を<br>見るぐらい<br>目障りな事はない。 |
| | リョウ2P | 俺もそうだ。 |
| | リョウ1P | ならば貴様を倒せば済む事。 |
| | リョウ2P | 倒れるのは・・・<br>お前の方だ! |
| VS.香澄 | 香澄 | あ!<br>リョウサカザキ! |
| | リョウ | おう、藤堂の。 |
| | 香澄 | 父様の仇だ!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.Mr.カラテ | リョウ | 世代交代の時が来たぜ。 |
| | Mr.カラテ | まだまだであろう。 |
| | リョウ | わからせてやるよ。 |
| | Mr.カラテ | どうかな。 |
| VS.アースクェイク | リョウ | でかければいい、<br>と、思っているのか。 |
| | アースクェイク | GFFFぅー、<br>おめぇがちっちぇえ<br>だけじゃねえか。 |
| | リョウ | 今どき鎖鎌とは。 |
| | アースクェイク | おめぇらみてぇなのには<br>丁度いいんだよ・・・<br>みせてやるぜぇ |
| VS.幻十郎 | 幻十郎 | フン・・・武道家か。<br>くだらん人種よ・・・。 |
| | リョウ | ああ?<br>てめぇの体で<br>試してみるか? |
| | 幻十郎 | あの世で後悔しろ。 |
| VS.色 | 色 | お前に、<br>私と交わる資格は無い。 |
| | リョウ | ?<br>何を言っている? |
| | 色 | 死になさい。 |
| | リョウ | 失礼な女だな。<br>ぶちのめしてやる! |
| VS.ゲーニッツ | リョウ | おまえは・・・! |
| | ゲーニッツ | リョウサカザキ。<br>アナタの力拝見したい。 |
| | リョウ | 拝見?<br>いいだろう。極限流空手、<br>嫌というほど見せてやる! |
| | ゲーニッツ | 良い風が吹いてきました・・<br>それではいきますよ。 |
| VS.ギース | リョウ | 悪党め。<br>ぶちのめしてやる。 |
| | ギース | フン!<br>私に勝てるとでも<br>思っているのか? |
| VS.マーズピープル | リョウ | なんだコイツ。<br>何がどうなってるんだ? |
| | マーズピープル | ピポパピ。 |
| | リョウ | 意味がわからん。 |
| | マーズピープル | ピポパピポ。 |
| VS.暴走庵 | 暴走庵 | オォオオオォォ。 |
| | リョウ | ・・・クレイジー。 |
| | 暴走庵 | オォオオ! |
| VS.本気カラテ | 本気カラテ | 本気で行くぞ! |
| | リョウ | 本気で来い! |
| VS.アテナ | リョウ | ハッ!<br>ここはどこだ? |
| | アテナ | ここは天界です。 |
| | リョウ | はは、なんだ天界か。<br>・・・って、さっさと戻せよ<br>コノ野郎! |
| | アテナ | キャー。 |
| VS.リュウ | リュウ | 最強の虎。<br>噂は聞いていたよ。 |
| | リョウ | ・・・それは相方の方でね。<br>俺は龍の方なんだが。 |
| | リュウ | そ、それは失礼。<br>「貧しい方が」龍<br>だったな。 |
| | リョウ | ・・・貧乏なんでな、<br>ケンカは買えないぜ。<br>こっちから売ってやらぁ! |
| | リュウ | ま、待て。<br>何か気にさわったか? |
| VS.ケン | リョウ | 道着を着ている以上、<br>精神も鍛えろ。 |
| | ケン | てめぇに言われる<br>筋合いはねぇ! |
| | リョウ | しかたない・・・<br>ボコボコにしてやろう。 |
| VS.春麗 | リョウ | 女相手でも<br>容赦しないぜ。 |
| | 春麗 | 有難いわ、<br>私も本気を出していい訳ね |
| | リョウ | いくぜー!<br>押ぉーー忍! |
| VS.ガイル | ガイル | そうだ。それ以上近づくな。<br>ソニックブームがお前を<br>ボロ雑巾にしちまうからな。 |
| | リョウ | それはこっちのセリフだ。<br>あと1歩近づけば、自慢の<br>セットがバラバラだぜ? |
| | ガイル | ・・・ |
| | リョウ | ・・・ |
| | ガイル | む! |
| | リョウ | でやぁぁあ! |
| VS.ダルシム | リョウ | ・・・スキがない。<br>やるなオッサン。 |
| | ダルシム | 戦いに明け暮れる若者よ。<br>ヨーガを学び、<br>平穏な心を取り戻すがいい。 |
| | リョウ | お説教はたくさんだ。<br>それ以上言うと、インドの<br>山奥まで吹っ飛ばすぜ? |
| | ダルシム | ヨガー。 |
| VS.バイソン | リョウ | 馬鹿にしてもいいか? |
| | バイソン | 馬鹿にするんじゃねぇ! |
| | リョウ | ふっ・・・。 |
| | バイソン | てめぇ・・・<br>顔面陥没決定だぜ |
| VS.バルログ | リョウ | 腕に自信がないから鉄の爪<br>顔に自信がないから<br>マスクで隠す・・・ |
| | バルログ | フフフ、何とでもどうぞ。 |
| | バルログ | もうすぐ悲鳴しか<br>あげられなくなる<br>口ですからね。 |
| | リョウ | 極限流に敗北はない! |
| | バルログ | 初めての敗北が、<br>死へと繋がる。 |
| | バルログ | 喜びなさい。<br>死ねば二度も負けることは<br>ありえないのだから! |
| VS.サガット | リョウ | お前のような、<br>でかいムエタイ使いは<br>絶対いない! |
| | サガット | 関係ないではないか。 |
| | リョウ | 絶対にいない。 |
| | サガット | ・・・だが帝王としての<br>俺はここにいる! |
| | サガット | 何人たりとも<br>揺るがせない事実だ!!<br>それを教えてやろう! |
| VS.ベガ | リョウ | その肩あてと膝あては、<br>どうやって<br>取り付けてあるんだ? |
| | ベガ | 余計な事を言うな。 |
| | リョウ | 服に縫い付けてあるのか。 |
| | ベガ | 馬鹿が・・・<br>すぐに黙らせてくれる! |

| | | |
|---|---|---|
| VS.豪鬼 | リョウ | 解るぜ、怖い顔のおっさん<br>あんたの実力が<br>尋常じゃないってことが。 |
| | 豪鬼 | ならばなぜ<br>立ち去らぬ?<br>先に待つは死の深遠のみ! |
| | リョウ | 大した自信だな。<br>うぬぼれは<br>格闘家の大敵だぜ? |
| | 豪鬼 | うぬごときに<br>臆する故なし! |
| | リョウ | じゃ、遠慮なく<br>試させてもらうぜ! |
| VS.ヒューゴー | リョウ | 暑苦しそうな奴だ。<br>近寄るな! |
| | ヒューゴー | 戦士は常に闘いに備える。<br>暑苦しいくらいで<br>ちょうどいい! |
| | リョウ | 馬鹿力だけのウドの大木め<br>デカけりゃ強いと<br>思うなよ! |
| | ヒューゴー | おまえ、<br>ぺしゃんこに潰してやる! |
| VS.タバサ | タバサ | 極限流空手・・・<br>独特な「気」の概念には<br>興味があります。 |
| | リョウ | ん?<br>入門してみるか? |
| | タバサ | あいにく、<br>入門とまではいきませんが<br>仮学的に分析したいですね |
| | リョウ | 極限流の真髄を<br>容易くモノにできると<br>思うなよ! |
| | タバサ | フフフ、<br>仮学で解明できない事など<br>無いのですよ。 |
| | リョウ | 押ぅ忍っっ!!<br>さぁ、かかってこい! |
| VS.ダン | リョウ | 時間の無駄だ。 |
| | ダン | 勝負だ、パクリ野郎! |
| | リョウ | 時間の無駄だ。 |
| | ダン | だぁぁぁぁぁああぁー!! |
| VS.デミトリ | リョウ | 吸血鬼・・・<br>それもありだな。 |
| | デミトリ | フ、とぼけた男だ。 |
| VS.ロックマン ゼロ | リョウ | ん?<br>ロボッ・・・ト? |
| | ロックマン ゼロ | ま・・・そんなところか。 |
| | リョウ | お、何だやる気か? |
| VS.洗脳ケン | リョウ | 未熟だから<br>そういう事になる。 |
| | 洗脳ケン | むううぅううぅん・・・ |
| | リョウ | どの道倒してしまうから<br>同じ事か。 |
| | 洗脳ケン | 息の根・・・<br>止めてくれるッ・・・ |
| VS.真・豪鬼 | 真・豪鬼 | 我は拳を極めし者・・・。 |
| | リョウ | 拳を極めた?<br>笑わせるな。 |
| | 真・豪鬼 | 滅! |
| VS.レッドアリーマー | リョウ | 熊退治ならぬ<br>化け物退治か・・・ |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ。 |
| | リョウ | いくぜ!<br>押ぅ忍ぅっ!! |

## 藤堂 香澄

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.香澄 | 香澄1P | む、[illegible]流の真似を・・・。 |
| | 香澄2P | お前こそ真似を! |
| | 香澄1P | ・・・覚悟<br>・・・よろしいな! |
| VS.Mr.カラテ | 香澄 | あ、タクマサカザキ!<br>お面などでは<br>誤魔化されないぞ! |
| | Mr.カラテ | 私はタクマなどではない!<br>Mr. カラーテだ! |
| | 香澄 | とぼけても無駄だ!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.アースクェイク | 香澄 | む、臭いな。 |
| | アースクェイク | くせぇだと?<br>これでも食らえ!<br>ブゥッ! |
| | 香澄 | は、鼻が・・・。<br>か、覚悟・・・よろしいな! |
| VS.幻十郎 | 香澄 | む。殺気! |
| | 幻十郎 | ほう!<br>女、よく気づいた。 |
| | 香澄 | 背後から狙うとは!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.色 | 香澄 | やいお前!<br>父様を知らないか |
| | 色 | ・・・。 |
| | 香澄 | む~、その態度は<br>何か知っているな!! |
| | 香澄 | とぼけても無駄だ!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.ゲーニッツ | 香澄 | 神父?<br>うちは仏教です、<br>間に合っています |
| | ゲーニッツ | いえいえ。<br>勧誘ではありませんよ。<br>ですが・・・ |
| | 香澄 | ・・・やる気か!? |
| | ゲーニッツ | フフフ、<br>良い風が吹いてきました・・<br>それではいきますよ。 |
| VS.ギース | 香澄 | 私は藤堂竜白の娘、香澄!<br>ギース・ハワードだな?<br>尋常に勝負しろ! |
| | ギース | フン、<br>先ほどの<br>うるさい蝿の娘か・・・ |
| | 香澄 | な!父様が来ていたのか!?<br>・・・だが、私とて<br>武道家の端くれ。 |
| | 香澄 | 敵を目の前にして<br>後ろを見せるわけには<br>いかない! |
| | ギース | ほう、いい心がけだ。<br>よかろう、相手してやろう<br>カモーン! |
| VS.マーズピープル | 香澄 | う、宇宙人だ!<br>は、はじめまして。 |
| | マーズピープル | ピポポピパ! |
| | 香澄 | な、なんか怒ってるぞ。 |
| | マーズピープル | ピポーー! |
| VS.暴走庵 | 暴走庵 | オォオオオオオ。 |
| | 香澄 | オォオオオオオでは解らん。<br>父様はどこだ、<br>と聞いている! |
| | 暴走庵 | ォオォオオオオオ。 |
| | 香澄 | あくまでシラをきる気か!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.本気カラテ | 香澄 | 出たな、タクマサカザキ!<br>全ての元凶はおまえだ! |
| | 本気カラテ | 私はタクマなどではない!<br>Mr. カラーテだ! |
| | 香澄 | とぼけても無駄だ!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.アテナ | 香澄 | ・・・ここは? |
| | アテナ | あれ?<br>こんな所に人間が・・・。 |
| | 香澄 | む。お前の仕業だな!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| | アテナ | ちょ、ちょっと? |
| VS.リュウ | 香澄 | やぁ!はっ! |
| | リュウ | ほお・・・藤堂流古武術か。 |
| | 香澄 | 誰だ?! |
| | リュウ | いやすまない。<br>稽古の声が聞こえたんでね |
| | 香澄 | 私の秘密の特訓を<br>見られたからには、<br>ただは帰さない! |
| | リュウ | ・・・・・・・・・・ |
| | 香澄 | 藤堂流古武術、<br>藤堂香澄!<br>参る! |
| VS.ケン | 香澄 | 極限流、覚悟! |
| | ケン | まてまて!<br>俺はそのキョクゲンリュー<br>とかじゃないぜ? |
| | 香澄 | ・・よくよく見れば確かに。<br>失礼した。 |
| | ケン | だが、今のはいい気合だった<br>かなり使えるな。<br>流派は? |
| | 香澄 | 藤堂流古武術。 |
| | ケン | へえ、あんたがね。<br>どうだい?<br>軽く一試合ってのは。 |
| | 香澄 | 全力でなら<br>お受けしましょう。 |
| | ケン | いいねえ。よし! |
| VS.春麗 | 春麗 | (すらっとして<br>可愛い子だなぁ) |
| | 香澄 | む!? 殺気!<br>た[illegible]!! |
| | 春麗 | きゃあ!<br>いきなり何するのよ! |
| | 香澄 | うるさい!<br>不意打ちを喰らわせようと<br>様子を伺っていたな! |
| | 春麗 | 誤解よ。<br>私は可愛い子だなぁ、<br>って・・・ |
| | 香澄 | 馬鹿にして・・・<br>お覚悟、よろしいな! |
| VS.ガイル | 香澄 | おい! そこのお前。<br>父様はどこだ! |
| | ガイル | 知らんな。<br>いったい何のことだ。 |
| | 香澄 | む、機密をもらすわけには<br>いかないということか。<br>たのむ、このとおりだ。 |
| | ガイル | 気の毒だが本当に知らん。<br>あきらめるんだな。 |
| | 香澄 | ・・・これほど頼んでも<br>だめだというのか。<br>ならば! |
| | ガイル | なにをする! |
| VS.ダルシム | 香澄 | 手足が伸びる!?<br>これはまた珍妙な・・・ |
| | ダルシム | これがヨーガだ。<br>修錬次第では、<br>そなたもすぐに伸びる。 |
| | 香澄 | なんと、それは本当か!<br>では、お手ほどき願います。 |
| | ダルシム | よかろう。<br>構えるがいい。 |
| VS.バイソン | バイソン | ほう。嬢ちゃん。<br>どこから迷いこんで<br>きたんだ? |
| | 香澄 | その手を離しなさい! |
| | バイソン | いいねえ、<br>きりっとしてて。<br>少し遊んで行くか。 |
| | 香澄 | 品性下劣な男!<br>・・・お覚悟、よろしいな! |
| VS.バルログ | バルログ | ふむ。<br>清楚な美しさ。<br>悪くない。 |
| | 香澄 | 貴様の目・・・<br>何を見ている。 |
| | バルログ | 未来さ。おまえが私の爪に<br>切り裂かれ、泣いて命乞い<br>している姿が見える。 |
| | 香澄 | あなたの心は<br>悪鬼羅刹のごとく・・・ |
| | 香澄 | 藤堂流藤堂香澄、<br>推して参る!<br>お覚悟、よろしいな・・・ |
| VS.サガット | 香澄 | 隠さず言え!<br>父様はどこだ! |
| | サガット | 何を言っている小娘。<br>人違いも甚だしいぞ。 |
| | 香澄 | おのれ、とぼける気か!<br>お覚悟、よろしいな! |
| VS.ベガ | ベガ | ほう、そこの女。<br>武道の心得があるな。 |
| | 香澄 | そのとおり。<br>藤堂流を修行・・・<br>貴様、何者?! |
| | ベガ | 面白い。<br>キラービーと共に鍛えれば<br>役に立つ駒になりそうだ。 |
| | 香澄 | 貴様・・・<br>お覚悟、よろしいな! |
| VS.豪鬼 | 豪鬼 | 小娘・・・去れ。<br>むざむざ死に急ぐ故もない |
| | 香澄 | 馬鹿にするな!<br>藤堂流古武術の力、決して<br>おまえなどに劣りはせぬ! |
| | 豪鬼 | ・・・ならば容赦はせん。<br>滅殺の拳にて屠るのみ。 |
| | 香澄 | 藤堂流古武術の真の力を<br>見せるにうってつけの相手<br>いざ! |
| VS.ヒューゴー | 香澄 | お前たちか!<br>父様を無理やり<br>プロレスラーなんぞに・・・ |
| | ポイズン | は?<br>何言ってんのコノ娘?<br>アンタ知ってる? |
| | ヒューゴー | 知らねえ。<br>試合でつぶしちまった<br>相手の娘かもな。 |
| | 香澄 | 思い出してもらうぞ!<br>お覚悟・・・よろしいな! |
| VS.タバサ | 香澄 | お前だな!<br>奇天烈な格好をしている<br>占い師とは |
| | タバサ | これはごあいさつですね。<br>私は占い師などではなく、<br>魔道学者ですよ。 |
| | 香澄 | ん?何か違うのか?<br>怪しげなのは<br>同じことだろう? |
| | タバサ | 理解できぬもの全てを<br>「怪しげ」と決めつける。<br>・・・感心できませんね。 |
| | 香澄 | むぅ、もういい。<br>さっさと父様の<br>居所を占え! |
| | タバサ | まぁ、いいでしょう。<br>ですが、人物の所在探知には |
| | タバサ | この世界に無い[illegible]媒が数多く<br>必要なのです。<br>そもそも・・・・・・ |
| | 香澄 | ごちゃごちゃうるさい!<br>占わないなら・・・<br>覚悟・・・よろしいな! |
| | タバサ | ・・・困りましたね。 |
| VS.ダン | 香澄 | あ! ロバートガルシア!<br>父様の仇だ!<br>勝負しろ! |
| | ダン | だから俺様は「火引弾」<br>だっつってんだろ!<br>いいかげんにしろい! |
| | 香澄 | とぼけても無駄だ!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.デミトリ | 香澄 | お前だな!父様の血を・・・<br>父様はゾンビとなり、<br>今もどこかで・・ゆるせん! |
| | デミトリ | 私は男の血は飲まんのだが? |
| | 香澄 | く、とぼけるとは!<br>覚悟・・・よろしいな! |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (気をつけてゼロ!) |
| | ロックマン ゼロ | ああ。 |
| | 香澄 | 独り言か。女々しいやつ!<br>こい! その性根を<br>叩き直してやる! |
| | ロックマン ゼロ | ・・・しかたないな・・・ |
| VS.洗脳ケン | 香澄 | どうした!?<br>大丈夫か?<br>父様はどこだ? |
| | 洗脳ケン | うぅうううぅうぅぅ。<br>誰だ、そいつは・・・?<br>そいつも・・・殺す! |
| | 香澄 | む。人が親切に<br>聞いているのに<br>その返事は何だ! |
| | 香澄 | 覚悟・・・よろしいな! |
| VS.真・豪鬼 | 香澄 | お、鬼だ。鬼に金棒だ!<br>あれ?<br>金棒は持ってない・・・ |
| | 真・[illegible]鬼 | [illegible]! |
| VS.レッドアリーマー | 香澄 | おい、赤いの!<br>父様はどこだ? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 香澄 | とぼけても無駄だ!<br>覚悟・・・よろしいな! |

## Mr.カラテ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.Mr.カラテ | Mr.カラテ1P | ワシの名を語るとは! |
| | Mr.カラテ2P | 愚か者め! |
| | Mr.カラテ1P | その面、 |
| | Mr.カラテ2P | ひっぺがしてくれるわ! |
| VS.アースクェイク | Mr.カラテ | 頭の悪そうな男じゃな。 |
| | アースクェイク | GFFぅ~。 |
| | Mr.カラテ | 勉強しろ。 |
| | アースクェイク | GFFFぅ~。 |
| VS.幻十郎 | Mr.カラテ | フフフ、<br>凶々しき気が<br>今にも弾けそうじゃな。 |
| | 幻十郎 | ・・・そうだ。<br>俺を怒らせると<br>死ぬことになるぞ。 |
| | Mr.カラテ | ふはは!<br>おもしろい!<br>やってみろ! |
| | 幻十郎 | ・・・阿呆が。 |
| VS.色 | 色 | 気に入らないわ。<br>死になさい。 |
| | Mr.カラテ | ・・・?<br>何だお前は! |
| | 色 | 死になさい。 |
| | Mr.カラテ | ・・・ふれているのか?<br>よかろう、<br>相手になってやる! |
| VS.ゲーニッツ | ゲーニッツ | Mr. カラテ・・・<br>貴殿の力試させて<br>頂きましょう。 |
| | Mr.カラテ | フ、相当の自信が<br>あるようだが・・・<br>果たしてどうかな? |
| | ゲーニッツ | フフ・・・。<br>楽しい勝負に<br>なりそうですね。 |
| VS.ギース | ギース | ふざけた面なぞ付けおって<br>私をなめているのか、<br>サカザキよ? |
| | Mr.カラテ | 知らんな、そのような男。<br>私の名はカラテ。<br>空手道に生きる天狗なり。 |

## Mr.カラテ続き

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ギース | ギース | 馬鹿が。 |
| | Mr.カラテ | このカラテが、ただの馬鹿かどうか・・・己が体で試してみよ! |
| VS.マーズピープル | Mr.カラテ | 何のつもりじゃ。 |
| | マーズピープル | ピポパポピ。 |
| | Mr.カラテ | 何しにきた。 |
| | マーズピープル | ピパポポパ。 |
| VS.暴走庵 | Mr.カラテ | 精神の鍛錬を怠るとそうなる。 |
| | 暴走庵 | オォオォオォオ。 |
| | Mr.カラテ | 仕方ない。我が拳で正気に戻してやるか。 |
| VS.本気カラテ | Mr.カラテ | おぬしの事はワシが一番良く知っている |
| | Mr.カラテ | 有り余る才能と素質とを持ちながら、研ぐ者がいなかった・・・。 |
| | 本気カラテ | 研ぐも研がぬもすでに終わっている事。 |
| | Mr.カラテ | 余計なお世話ではあるが。 |
| VS.アテナ | Mr.カラテ | なんじゃここは・・・!?ぬしは何者じゃ? |
| | アテナ | ・・・ここは天界です。どうやら貴方がたの闘いのために、 |
| | アテナ | 次元の扉が開いてしまったようです。 |
| | Mr.カラテ | そうか、では元に戻してもらおう。 |
| | アテナ | 私にその力はありませんここを護る事だけが私の使命・・・ |
| | アテナ | 異物は、排除しなければなりませんさぁ、構えなさい。 |
| | Mr.カラテ | 勝手な事を!どうなっても知らんぞ! |
| VS.リュウ | リュウ | この男、隙がない・・・ |
| | Mr.カラテ | どうした若いの。じっとしていては始まらんぞ。 |
| | リュウ | かなりの達人だな。相手にとって不足なし! |
| | Mr.カラテ | その意気やよし。稽古をつけてやる。かかって来い! |
| VS.ケン | Mr.カラテ | そんな腑抜けた拳でワシに勝てるとでも思っているのか! |
| | ケン | へっ、試してみるかい? |
| | Mr.カラテ | 来い、稽古を付けてやる! |
| VS.春麗 | Mr.カラテ | 女にしてはよく鍛えたものだ。 |
| | 春麗 | そんなの見ただけで分るの? |
| | Mr.カラテ | どの程度の強さかもな。 |
| | 春麗 | 自分の方が強い、とでも言いたい様ね。試してみなさいよ! |
| VS.ガイル | Mr.カラテ | ほう、無駄のない動きだ。おぬし、軍人か。 |
| | ガイル | この格好を見ればわかるだろう。 |
| | Mr.カラテ | 確かにそのとおりだ。で、軍人は野試合など受けて立つものかね。 |
| | ガイル | プライベートならな。 |
| | Mr.カラテ | 安心した。では参る! |
| VS.ダルシム | Mr.カラテ | 噂に聞くヨガの秘儀・・・空に浮き、姿を消し、手足も伸び縮みするとか。 |
| | ダルシム | いかにも。だが、ヨーガの秘儀は争いのためのものにあらず。 |
| | ダルシム | 軽々しくふるうつもりはない |
| | Mr.カラテ | 手加減のつもりならば、やめてもらおう。そんな情けはいらぬ。 |
| | ダルシム | 汝もまた修羅か。この出会いも運命なれば、流れに身を委ねるも良し・・ |
| VS.バイソン | Mr.カラテ | 頭も鍛えた方が良いぞ。 |
| | バイソン | 俺のバッティングは天下一品だぜ? |
| | Mr.カラテ | そういうことではないのだが・・・。ええい面倒。かかって来い! |
| | バイソン | じゃあどういう意味だ。この覆面ヤロー。 |
| | Mr.カラテ | あえて言えばショック療法だ古いテレビは、多少叩いた方がいい。 |
| | バイソン | あぁん? |
| VS.バルログ | Mr.カラテ | 仮面などつけて、自分に自信がないのだろう。 |
| | バルログ | ・・・ |
| | Mr.カラテ | 爪を叩き折り、面を砕いて素顔をさらしてやろう。ゼロから修行しなおせ! |
| VS.サガット | Mr.カラテ | 力、技、そして速さ。なかなかのものだ。だが・・・ |
| | サガット | 奇妙な面をつけた男よ。いったい何が「だが」なのだ。 |
| | Mr.カラテ | 言葉では伝えられんな。拳で説明してやろう。 |
| | サガット | 尊大な態度だ。気分の良いものではない! |
| VS.ベガ | Mr.カラテ | 変わった技を使う様だが所詮は子供騙しであろう。 |
| | ベガ | 何を偉そうにほざいている。その面を取って顔を見せろ。 |
| | Mr.カラテ | 断る。顔が見たいなら、この面・・はぎ取ってみせるがいい! |
| | ベガ | いや、もういい。死に向かう者の顔など、興味もないわ! |
| VS.豪鬼 | Mr.カラテ | 強さのみを求め、人の道を外れたか。愚かな男め。 |
| | 豪鬼 | くだらぬ・・・。修羅の道こそ我が真理! |
| | Mr.カラテ | 少々喝を入れてくれよう。人に立ち戻るがよい。 |
| | 豪鬼 | 笑止! |
| VS.ヒューゴー | Mr.カラテ | ふうむ、その体格は・・・。パワーだけに頼る様では、その先知れておるぞ。 |
| | ヒューゴー | うるせえ!その面ごと押し潰してやる! |
| | Mr.カラテ | スピードは捨てた様だな。もはやおぬしに勝機は無い! |
| | ヒューゴー | オレが負けるわけがねえ! |
| VS.タバサ | Mr.カラテ | ・・・見慣れぬ格好だな。そして身にまとった気配もこの世のものではない・・・ |
| | タバサ | ・・・ご明察です。その奇妙な面は、魔力を持っているのですか? |
| | Mr.カラテ | いや、そんなたいそうな代物ではない。 |
| | タバサ | 私の正体を見破る・・・あなたの眼力か、その面の魔力なのか。 |
| | タバサ | 確かめる必要がありますね。 |
| VS.ダン | ダン | ・・・オヤジ・・・なのか? |
| | Mr.カラテ | 何を言って・・・ |
| | ダン | いや、オヤジは死んだはずだ! |
| | ダン | この偽者め!俺様をなめてんじゃあねぇぞ! |
| VS.デミトリ | Mr.カラテ | 相手は選ばん。かかってこい。 |
| | デミトリ | 人の身の分際で・・・ |
| VS.ロックマン ゼロ | Mr.カラテ | ほおう、何かを背負っておる目をしておるの |
| | ロックマン ゼロ | あんたほどじゃ・・・ない。 |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうううぅうぅ。 |
| | Mr.カラテ | 獣の様な男よのう。 |
| | 洗脳ケン | うおぉおおおぉおお! |
| | Mr.カラテ | ・・・やれやれ。 |
| VS.真・豪鬼 | Mr.カラテ | フ、未だこの様な漢が残っていようとはの。 |
| | 真・豪鬼 | 我は拳を極めし者。うぬが力、見せてみよ! |
| | Mr.カラテ | 拳を極めた?聞き捨てならんな。 |
| | Mr.カラテ | 極拳とはどういうものか教えてくれる! |
| VS.レッドアリーマー | Mr.カラテ | なんじゃここは・・・? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | Mr.カラテ | すさまじい悪の気・・・来るか! |

## アースクエイク

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.アースクエイク | アースクエイク1P | GFFFぅ・・・お前、ひでぇツラだな。 |
| | アースクエイク2P | GFFFぅ・・・お前、鏡見た事ねぇのか? |
| VS.幻十郎 | アースクエイク | てめぇは幻十郎!こんな所で何してやがる! |
| | 幻十郎 | 賊か・・・。下らん生き方だ・・・。 |
| | アースクエイク | GFFぃ!気に食わねぇ奴だ!ぶっ潰してやる!! |
| VS.色 | アースクエイク | GFFFぇ ・・・なかなかいい女じゃあねぇか!こっち来い! |
| | 色 | ・・・あなた、死んでもらうわ・・・。 |
| VS.ゲーニッツ | ゲーニッツ | 貴方はオロチを信じますか? |
| | アースクエイク | グヒ、おれぁ神は信じねぇ俺が信じてんのは、銭だけだ! |
| VS.ギース | アースクエイク | GFFぅ〜、てめぇをぶっ倒して金目の物を頂いてやるぜ。 |
| | ギース | フン!おもしろい、やってみろ! |
| VS.マーズピープル | マーズピープル | ピポピパポポッペ! |
| | アースクエイク | 刺身にしてやる! |
| VS.暴走庵 | 暴走庵 | オォオォオォオ! |
| | アースクエイク | GFFFィィィー! |
| VS.本気カラテ | アースクエイク | その天狗の面、実はスゲェお宝だったり・・しねぇか。 |
| | 本気カラテ | これは私の宝だ! |
| | アースクエイク | お宝なら頂いとくぜ。GFFっ! |
| VS.アテナ | アースクエイク | おっ!?うまそうな姉ちゃんじゃねぇか。 |
| | アースクエイク | 食っちまうぞー!GFFぅ〜。 |
| | アテナ | キャーッ!気持ち悪いっ! |
| VS.リュウ | リュウ | 一見して悪人面、悪人っぽい服装・・・ |
| | アースクエイク | あんだとぉ?てめえ死にたいか。 |
| | リュウ | そして悪人っぽい言動。まぁいい。猛者には違いない。 |
| | アースクエイク | 笑わせるんじゃあねぇ! |
| VS.ケン | ケン | アンタさぁ、ちょっとばかり栄養過多なんじゃないの? |
| | アースクエイク | GFF!痩せ蛙が何か言うとるのぉ! |
| | ケン | へっ、跳ね回るのは得意だがブタにカエル呼ばわりされるとはね・・・ |
| | アースクエイク | うるせぇ蛙だ。ぺちゃんこにしてやる! |
| VS.春麗 | 春麗 | 盗みなんかやめて働きなさい! |
| | 春麗 | その体なら働き口くらい、いくらでもあるでしょ! |
| | アースクエイク | うるせぇ女だな。やっちまうぞ、てめぇ! |
| | 春麗 | やれるもんなら、やってみなさい! |
| | アースクエイク | お望みどおりにしてやるぜ〜、GFFぇ〜 |
| VS.ガイル | ガイル | 貴様、アメリカ人だな? |
| | アースクエイク | そうよ。グフフ、久々に国の人間を見たぜ。まぁよろしくな。 |
| | ガイル | 断る。祖国の面汚しめ・・・ |
| | アースクエイク | あんだとぉ? |
| | ガイル | さぁ、武器を取るがいい。貴様など、片手でねじ伏せてやる。 |
| | アースクエイク | ほざいたなテメエ!ぶっ殺してやるっ!! |
| VS.ダルシム | アースクエイク | 枯木みたいな野郎だな。俺の鼻息で飛んでいきそうだ。 |
| | ダルシム | 体の大きい者が強い、というわけではない。 |
| | ダルシム | 肝心なのは心の強さ・・・魂そのもの。 |
| | アースクエイク | GFFィッ! 心だと?クソ坊主が、笑わせてくれるじゃねぇか |
| | ダルシム | 真の強さがわからぬ愚者よ。まずは、己の弱さを知ることから説いてしんぜよう。 |
| | アースクエイク | 教えてもらおうじゃねぇか |
| | ダルシム | ヨガー |
| VS.バイソン | アースクエイク | テメェ、ボクシングで稼いでるんだろ?金があったら出しな。 |
| | バイソン | このオレサマに向かって言ってンのか?あーっ?! |
| | アースクエイク | GFFぅ。目の前のお前だ。頭の悪そうなお前だよ。 |
| | バイソン | 顔の形がわからないようにしてやる! |
| VS.バルログ | バルログ | なんと!この醜い肉の塊も人間だというのか! |
| | アースクエイク | テ、テメエ!ぶっ殺してやるっ!! |
| | バルログ | これほど不快な戦いは久しぶりだ。苦しんで死んでもらう! |
| VS.サガット | アースクエイク | ムエタイのチャンプなら、金は持ってるだろ?GFFF〜 |
| | アースクエイク | おとなしく置いていけば何もしないぜえ。 |
| | サガット | 俺に勝てば金はくれてやる1年や2年は遊んでくらせる金額だ。 |
| | アースクエイク | GFF〜、本当だな?嘘だったら命で払ってもらうぜ。 |
| | サガット | 下衆が。貴様も所詮、凡百な者の一人か・・・ |
| VS.ベガ | ベガ | その巨体でその身のこなしなかなかやるではないか。 |
| | ベガ | どうだ、シャドルーに入り組織のために働かぬか。 |
| | アースクエイク | グフフ、悪くねぇ話だ。 |
| | ベガ | ふむ。物わかりのいいヤツだ。 |
| | アースクエイク | 組織を俺の物にしていいってんなら、考えてやってもいいぜ! |
| | ベガ | 増長は感心できんな。身の程を知らぬと、死ぬことになるぞ。 |
| | アースクエイク | グフフ、殺してみろよ!アゴ野郎! |
| VS.豪鬼 | アースクエイク | ケッ! 金目の物は持ってそうにねえな。行きな、兄ちゃん。 |
| | 豪鬼 | 貴様ごとき下郎など、もとより視界に無し。 |
| | アースクエイク | あんだと? グフフ・・・そうかい、そう反抗的なら遊んでやってもいいぜ。 |
| | 豪鬼 | 滅! |
| VS.ヒューゴー | アースクエイク | おい、でけぇの!いい体してやがんな。俺と力くらべしねぇか? |
| | ポイズン | ちょっと待ちな!話はまずマネージャーを通してくれないかい? |
| | アースクエイク | すっこんでろ女!俺はこいつと話してんだよ! |
| | ポイズン | かっちーん!あったま来る野郎だね。負けんじゃないよ! |
| | ヒューゴー | オマエ、なかなか強そうだうちの軍団で活躍してもらうぜ! |
| VS.タバサ | タバサ | なんという臭気!体臭、口臭、着衣の臭いと複雑に絡み合っていますね |
| | アースクエイク | くせぇだと?グハーッ! |
| | タバサ | これほどの臭気を発する生物。他に見たことがありません |
| | アースクエイク | もう一発、きっつーいのくらってみるか〜GFFェ〜 |
| | タバサ | なんと、これ以上の臭気があるというのですか? |
| | タバサ | 興味はありますが・・・それは遠慮させていただきます! |
| | アースクエイク | GFFF〜ゆっくり味あわせてやるぜ! |

| | | |
|---|---|---|
| VS.ダン | ダン | おい、そこの[redacted]!<br>俺様の様に<br>強くなりたかったら、 |
| | ダン | サイキョー流に入門しろ! |
| | アースクェイク | てめぇ、<br>誰にもの言ってんだ?<br>死にてぇらしいな! |
| VS.デミトリ | デミトリ | 醜い者に<br>生きる価値は無い。<br>貴様には死の制裁を! |
| | アースクェイク | GFFぅ。<br>あー、はらへったー。 |
| VS.ロックマン ゼロ | アースクェイク | いいおべべきてやがるなァ<br>おい、その着てるもん、<br>全部脱いでけ |
| | ロックマン ゼロ | ことわる |
| | アースクェイク | GFFぅ~~。<br>力づくのほうが<br>スキってか[redacted] |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅううううぅうう。 |
| | アースクェイク | どうした?<br>俺に殺られてぇのか?<br>いいぜ、いつでも来なぁ! |
| VS.真・豪鬼 | アースクェイク | なんだか、<br>お前に睨まれると<br>ゾクゾクするぜ。 |
| | 真・[redacted]鬼 | 瞬刻にて<br>地獄に送ろうぞ! |
| VS.レッドアリーマー | アースクェイク | ここは・・・<br>金目の物はなさそうだな。 |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | アースクェイク | GFFいっ!<br>な、何だテメェ! |

## 牙神 幻十郎

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.幻十郎 | 幻十郎1P | フン!<br>ふざけた格好しやがって! |
| | 幻十郎2P | ・・ふざけた奴め、殺す!! |
| VS.色 | 幻十郎 | 貴様、<br>なぜ奴にまとわりつく。<br>奴はオレの獲物だ |
| | 色 | 私が欲しいのは<br>あの男だけ・・・ |
| | 幻十郎 | 言っても聞かんか・・・<br>なら[redacted]す! |
| | 色 | あなたは邪魔でしかない。<br>死んで・・・ |
| VS.ゲーニッツ | 幻十郎 | 貴様、おかしなカッコを<br>しているが・・・坊主か? |
| | ゲーニッツ | フフ、私は<br>貴方のような愚物の救済に<br>各地を回っているのです |
| | 幻十郎 | くだらん!<br>神仏に頼るなど<br>阿呆のすることよ。 |
| | ゲーニッツ | 自分の弱さを<br>受け入れられないとは・・・<br>愚かな |
| VS.ギース | 幻十郎 | 俺の前に立ちはだかる者は、<br>全て殺す! |
| | ギース | ほう、サムライか!<br>本物にお目にかかれるとは<br>光栄だ。 |
| | 幻十郎 | その余裕、<br>いつまでもつか見物だな! |
| | ギース | フフフ・・・<br>私に刀が通用するかな? |
| VS.マーズピープル | マーズピープル | ピポパポピ。 |
| | 幻十郎 | 珍妙な・・・。 |
| | マーズピープル | ピポパ。 |
| VS.[redacted]走庵 | 暴走庵 | オォオオォオオ! |
| | 幻十郎 | 闇に呑まれたか。 |
| | 暴走庵 | ゴォォオオォオォ・・・! |
| | 幻十郎 | 安心しろ、俺が今すぐ<br>貴様にふさわしいところへと<br>送ってやる!! |
| VS.本気カラテ | 幻十郎 | 俺の邪魔をする者には<br>死あるのみ。 |
| | 本気カラテ | 随分とまた自信家じゃな。<br>ワシには勝てんがな。 |
| | 幻十郎 | 貴様ごときに<br>遅れはとらぬ!<br>死ねい! |
| VS.アテナ | 幻十郎 | お前も<br>「平和のために闘う」<br>という口か・・・下らん。 |
| | アテナ | くだらなくなんか、<br>ありません! |
| | 幻十郎 | 所詮、<br>人の本質はケダモノよ。 |
| | アテナ | 今までつらい想いを<br>してきたのですね。<br>私が断ち切ってあげます! |
| | 幻十郎 | 救いようのない阿呆ぅだな |
| VS.リュウ | リュウ | うお!<br>何をする。<br>いきなり斬りつけるとは! |
| | 幻十郎 | この俺の刃をかわす・・・。<br>貴様、名は? |
| | リュウ | その刀を収めたら<br>名乗ってやる。<br>貴様こそ名前は? |
| | 幻十郎 | 墓に名くらい<br>刻んでやろうかと思ったが<br>野ざらしが好みか! |
| VS.ケン | ケン | なんだか<br>無駄にギラついた野郎だな |
| | 幻十郎 | ・・・失せろ。 |
| | ケン | へぇ、サムライってのは<br>臆病者でもつとまるって<br>わけだ。 |
| | 幻十郎 | ・・・死にたい様だな。 |
| VS.春麗 | 春麗 | 待ちなさい! |
| | 幻十郎 | 何の用だ・・・ |
| | 春麗 | 嫌な気配を感じるわ・・・<br>一体、今まで何人の人[redacted]を<br>殺めてきたの? |
| | 幻十郎 | ふん。<br>そんなものいちいち<br>数えて斬ってられるか。 |
| | [redacted] | 無関係な人もその中に<br>たくさんいたのでしょう。<br>・・・許せないわ! |
| | 幻十郎 | 小賢しいことをほざく女だ。<br>もういい!<br>逝ねぇい! |
| VS.ガイル | ガイル | ふん。<br>刃物を使わねば<br>喧嘩もできんのか。 |
| | 幻十郎 | ・・・何が言いたい。 |
| | ガイル | 貴様ごとき、<br>素手で倒してやる<br>と、言ってるんだ。 |
| | 幻十郎 | ・・・刺身にしてやる。<br>覚悟しろ! |
| VS.ダルシム | ダルシム | 邪気・・・。<br>おぬし、なにゆえ<br>修羅の道を歩むのか。 |
| | 幻十郎 | 俺が修羅道を<br>行くのではない。 |
| | 幻十郎 | 俺の行く道が<br>修羅道となるのよ! |
| | ダルシム | 私が救ってやろう |
| | 幻十郎 | いらぬ世話よ!<br>貴様こそ俺が<br>地獄へ送ってやろう! |
| VS.バイソン | バイソン | なんだ? テメエ。<br>面白いモン振り回して。<br>ああん? |
| | 幻十郎 | 邪魔だてするのなら<br>貴様も刀の錆にするぞ! |
| | バイソン | へへっ、俺の拳とテメエの刀<br>どっちがよく<br>人を殺せるかなあ? |
| | 幻十郎 | ・・・死ね。 |
| | バイソン | 俺が勝ったら<br>その刀置いてきな!! |
| | 幻十[redacted] | 両手を切り落としてから、<br>なぶり殺しにしてやる・・・ |
| VS.バルログ | バルログ | サムライ独特の様式美・・・<br>なかなかだが、<br>私には及ばない。 |
| | 幻十郎 | フッ、そうか。<br>なら貴様の血で彩りをつけて<br>往くとするか。 |
| | バルログ | フフフ、<br>あなたにそれが<br>できるのかな? |
| | 幻十郎 | クックック・・・<br>華々しく散って、<br>オレを満足させてみろ! |
| | バルログ | ヒョー! |
| VS.サガット | サガット | 刃物を手にすると、<br>それだけで強くなったと<br>勘違いする愚者がいる。 |
| | サガット | お前もそういった輩か。 |
| | 幻十郎 | 体がデカイだけで、<br>自分は強いと<br>勘違いするカスがいる。 |
| | 幻十郎 | どうやら貴様もその類か。 |
| | サガット | 言うわ。<br>帝王の強さが本物かどうか、<br>試してみるか。 |
| | 幻十郎 | 峰打ちなどという器用な<br>マネをするつもりはない。<br>覚悟して来るんだな。 |
| VS.ベガ | ベガ | ほう・・・<br>殺し、奪い、そしてまた殺す |
| | ベガ | 我が配下に<br>ふさわしい生き方だ! |
| | 幻十郎 | 貴様ごときに<br>我が道に口をはさむ資格など<br>ないわ! |
| | ベガ | フハハ! ならば[redacted]に、<br>支配される快楽を<br>教えてやる! |
| | 幻十郎 | 狗に成り下がるくらいなら<br>死んだほうがましだ。<br>もういい、死ね! |
| | ベガ | ムハハハハ!<br>その気概、いいぞ!<br>もっと、怒れ!! |
| VS.[redacted]鬼 | 幻十郎 | 斬り甲斐のありそうな男だ。<br>どこから斬られるのが<br>好みだ? |
| | [redacted]鬼 | いかな刃とて、<br>我が闘気をひるませる事、<br>かなわぬ。 |
| | 幻十郎 | ごたくだけはご立派だな。<br>まず、その舌から<br>切り取ってくれる! |
| | 豪鬼 | [redacted]! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | ワォ、サムラーイ!<br>こいつは<br>いい客寄せになるね。 |
| | 幻十郎 | なんだ、貴様ら。 |
| | ポイズン | うーん。<br>ま、早い話がスカウトよ<br>・・・アンタの出番だよ! |
| | ヒューゴー | そんな小刀じゃ。<br>オレのムスケル(筋肉)は<br>つらぬけない! |
| VS.タバサ | タバサ | 東方に現存すると言われる<br>サムライですか。<br>これはまた珍しい・・・ |
| | 幻十郎 | なんだ。貴様。 |
| | タバサ | ほう、<br>サムライソードですか・・・ |
| | タバサ | 妖刀と呼ばれるものも<br>あるという刃・・・<br>試させていただきます。 |
| | 幻十郎 | 試す・・・か。 面白い!<br>お前も死んでいった阿呆の<br>一人に加わるがいい! |
| VS.ダン | 幻十郎 | やる気のそがれる顔だな。 |
| | ダン | 何だ?<br>喧嘩売ってるんなら<br>相手になるぜ! |
| | 幻十郎 | 身の程知らずが! |
| VS.デミトリ | 幻十郎 | 貴様・・・何者だ? |
| | デミトリ | 貴様等下等生物には<br>到底理解出来ぬ存在よ。 |
| | 幻十郎 | 俺の前に立つ者は<br>神であろうと<br>たたっ斬るのみ! |
| VS.ロックマン ゼロ | 幻十郎 | ほう、小僧が剣を使うか |
| | ロックマン ゼロ | また・・・か・・・<br>きりがないな・・・ |
| | 幻十郎 | ふん。<br>お互い剣を持つ者同士・・・ |
| | 幻十郎 | 少し遊んでいくのも<br>よかろう。 |
| | ロックマン ゼロ | (すぐかたづける・・・) |
| | シエル | (気をつけて・・・ゼロ) |
| VS.洗脳ケン | 幻十郎 | 何だ? |
| | 洗脳ケン | ぐううっ・・・本気で来い<br>・・・さもなくば、<br>貴様が死ぬだけだ・・・ |
| | 幻十郎 | 気に入らん・・・殺す! |
| VS.真・豪鬼 | 幻十郎 | 俺の邪魔をするつもりか?<br>どけ、斬るぞ! |
| | 豪鬼 | 我に刃向かうか・・・<br>ならば死を賭すべし! |
| | 幻十郎 | この命を賭けるか・・・<br>面白い、このような余興も<br>たまにはよかろう! |
| VS.レッドアリーマー | 幻十郎 | ・・・気に入らん気配だ。 |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 幻十郎 | フン!<br>阿呆ぅ大将の<br>お出ましだな! |

## 色

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.色 | 色1P | ・・・。 |
| | 色2P | ・・・。 |
| | 色1P | ・・・渡さない。<br>あの男は私の[redacted]・・・。 |
| | 色2P | ・・・斬る! |
| VS.ゲーニッツ | 色 | ・・・。 |
| | ゲーニッツ | お嬢さん、<br>なかなかの気を<br>持っておられる。 |
| | ゲーニッツ | オロチの力を<br>持つに値するか・・・。 |
| | 色 | 私が求めている物・・・<br>それはあの男だけ・・・ |
| | ゲーニッツ | フフフ、<br>良い風が吹いてきました・・<br>それではいきますよ。 |
| VS.ギース | ギース | ほぅ、貴様<br>まるで人形のようだな |
| | 色 | ・・・斬る。 |
| | ギース | 木偶に私は殺せん。<br>そのことを教えてやる! |
| | 色 | 私は・・・ッッ・・・<br>・・・斬る・・・ |
| VS.マーズピープル | 色 | ・・・。 |
| | マーズピープル | ピポパポ。 |
| | 色 | ・・・。 |
| VS.暴走庵 | 暴走庵 | オォオオォオ! |
| | 色 | ・・・何? |
| | 暴走庵 | ウ・・・オォオオオ!! |
| | 色 | ・・・苦しいのね。<br>・・・逝かせてあげるわ。 |
| VS.本気カラテ | 本気カラテ | フフフ。女!<br>お前の力、見せてみよ! |
| | 色 | ・・・アナタに用は無いわ。 |
| | 本気カラテ | フン、怖気づいたか?<br>所詮は女・・・<br>ワシの見当違いであったか |
| | 色 | そんなものなんてないわ。<br>私には心がないもの・・・ |
| | 本気カラテ | ならばワシが<br>初めての感情を与えてやる。<br>いくぞ! |
| VS.アテナ | 色 | ここは・・・。 |
| | アテナ | ここは天界です。<br>後の地上に厄を生む者よ。 |
| | アテナ | 貴女をそのままに<br>しておく訳にはいきません |
| | 色 | ・・・ |
| VS.リュウ | リュウ | これは殺気なのか?<br>いや、しかし・・・ |
| | 色 | 躊躇してると、死ぬわ。 |
| | リュウ | 名は? |
| | 色 | 色。 |
| | リュウ | 色?それだけか? |
| | 色 | それだけ。<br>・・・では死になさい。 |
| VS.ケン | ケン | (イライザには負けるが、<br>色っぽい姉ちゃんだな。) |
| | 色 | ・・・何か? |
| | ケン | 用って訳でもないんだが・・<br>暇だったら、<br>ちょっとお相手願いたいね。 |
| | 色 | ・・・死んでも知らないわよ |
| VS.春麗 | 色 | ・・・女に用は無いわ。<br>さよなら。 |
| | 春麗 | 何言ってるの?<br>ちょっとアナタ、<br>待ちなさい! |
| | 色 | ・・・邪魔するなら、<br>斬るわよ。 |
| | 春麗 | ・・・危ない人ね!<br>そのままにして<br>おけないわ! |
| | 色 | ・・・斬る。 |
| VS.ガイル | ガイル | 何だ?<br>どこから来た? |
| | 色 | ・・・どこ?<br>ここはどこ? |
| | ガイル | ・・・迷子か?<br>安全な所まで<br>送ってやるか。 |
| | 色 | ・・・さわるなっ! |
| VS.ダルシム | ダルシム | ム・・・<br>おぬし、<br>何かに憑かれておるな。 |
| | 色 | ・・・私は色・・・<br>ウゥッ・・・ |
| | ダルシム | ヨーガヨガヨガヨガヨガ! |
| | 色 | あぁぁーーー! |
| | ダルシム | ぬぅ・・・遅かったか。<br>ならば、 |
| | ダルシム | 火神(アグニ)の<br>炎でその憑物、<br>浄化してくれよう! |
| | 色 | 邪魔をするのね・・・<br>死んで・・・ |
| VS.バイソン | バイソン | よお、きれいな姉ちゃん。<br>ちょっと待ちなよ。 |
| | 色 | ・・・ |
| | バイソン | 待てって言ってるのが<br>聞こえねえのか! |
| | 色 | ・・・あなたではない。<br>邪魔よ・・・死になさい |
| VS.バルログ | バルログ | ほう、これはこれは・・・。 |
| | 色 | 用が無いなら<br>行かせて貰うわ。 |

## 色 続き

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.バルログ | バルログ | フフ、そのタトゥーを<br>より美しくしてあげよう。<br>・・・君の鮮血で! |
| | 色 | ・・・そう。<br>死になさい。 |
| VS.サガット | 色 | ・・・。 |
| | サガット | 何だ、女? |
| | 色 | アナタではないの・・・<br>私の求めているヒトは・・・ |
| | サガット | ・・・。 |
| VS.ベガ | ベガ | 気に入ったぞ女。<br>我が親衛隊に加えてやろう |
| | 色 | アナタではないの・・・<br>私の求めているヒトは・・・<br>邪魔をするなら斬る・・・ |
| | ベガ | フハハ、気に入った!<br>力ずくでも<br>従わせてくれるわ! |
| VS.豪鬼 | 色 | ・・・。 |
| | 豪鬼 | 修羅の気が惹きおうたか。<br>面白い・・・! |
| | 色 | ・・・斬る! |
| | 豪鬼 | 来い、女!<br>修羅の拳を<br>教えてくれるわ! |
| VS.ヒューゴー | 色 | ・・・。 |
| | ポイズン | 気色の悪い女だねぇ。<br>何か用? |
| | 色 | ・・・アナタ達に用は無い。 |
| | ポイズン | ひどい礼儀知らずが<br>いたもんだよ。<br>ちょっと教育してやりな! |
| | ヒューゴー | クランケンハオス(病院)<br>送りにしてやる! |
| VS.タバサ | 色 | ・・・はい、ユガ様<br>・・・ッッ!<br>イヤ・・・ダメ! |
| | タバサ | ユガ?<br>ユガとは、あの<br>壊帝ユガのことですか!? |
| | 色 | ・・・。 |
| | タバサ | どうしました?<br>ッッ・・・! |
| | 色 | 死になさい・・・ |
| | タバサ | その目は・・・。<br>仕方ありませんね、<br>お相手いたします。 |
| VS.ダン | ダン | 何だ女? |
| | 色 | アナタでは・・・駄目。 |
| | ダン | 何だと女!<br>ぶちのめすぞコラァッ! |
| VS.デミトリ | デミトリ | ほう、人形か。面白い。<br>私の下僕の一人として<br>使ってやろう |
| | 色 | アナタではないの・・・<br>私の求めているヒトは・・・ |
| | デミトリ | ククク。<br>その強がり、<br>いつまで続くかな? |
| VS.ロックマン ゼロ | ロックマン ゼロ | ・・・ |
| | 色 | ・・・ |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うううぅうううぅ。 |
| | 色 | ・・・何か用? |
| | 洗脳ケン | ・・・倒すべき相手<br>・・・逃がさん。 |
| | 色 | ・・・邪魔するなら<br>・・・斬る! |
| VS.真・豪鬼 | 色 | ・・・。 |
| | 真・豪鬼 | ・・・。 |
| | 色 | ・・・。 |
| | 真・豪鬼 | ・・・去ねい! |
| VS.レッドアリーマー | 色 | ・・・ここは? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 色 | ・・・。 |

## ゲーニッツ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ゲーニッツ | ゲーニッツ1P | おやおや・・・ |
| | ゲーニッツ2P | これはこれは。<br>またあのお嬢さんの<br>おいたでしょうかね? |
| | ゲーニッツ1P | 八咫の鏡の力ですか・・・。<br>とにかくこのままでは<br>埒があきませんね |
| | ゲーニッツ2P | どちらが本物か・・・<br>戦って決めることに<br>しましょうか |
| | ゲーニッツ1P | 仕方がありませんね。 |
| VS.ギース | ギース | オロチ四天王か・・・。<br>今からオロチの謎、<br>しゃべってもらうぞ。 |
| | ゲーニッツ | およしなさい。<br>・・・あれは凡人には<br>過ぎる物です。 |
| | ギース | このギース・ハワードが<br>凡人かどうか、<br>しっかり見るがいいわ! |
| | ゲーニッツ | 哀れな・・・ |
| VS.マーズピープル | マーズピープル | ピポパペ。 |
| | ゲーニッツ | なんです・・・!? |
| | マーズピープル | ピポパ! |
| VS.暴走庵 | ゲーニッツ | ハハハ!<br>自我を失いしも<br>向かってくるとは! |
| | 暴走庵 | オォオオォオオ! |
| | ゲーニッツ | 滑稽ですね、まったく。 |
| VS.本気カラテ | 本気カラテ | オロチがどれほどの<br>ものか知らんが、<br>ワシにかかれば赤子同然! |
| | ゲーニッツ | 愚かな・・・。<br>人ごときにどうこうできる<br>存在ではありませんよ。 |
| | 本気カラテ | ヌハハ、戯言を!<br>いいから、かかって来い! |
| | ゲーニッツ | どちらの言葉が戯言か、<br>思いしらせてあげましょう! |
| VS.アテナ | ゲーニッツ | ここは・・・。 |
| | アテナ | ここは天界です。<br>貴方の様な者の<br>来るところではありません。 |
| | ゲーニッツ | ここが・・気に入りました。<br>ここを私の主に眠って頂く<br>場所にいたしましょう。 |
| | アテナ | そうはいきません、<br>この私がいる限り! |
| VS.リュウ | リュウ | この強烈な気・・・。<br>何者だ。 |
| | ゲーニッツ | はじめまして。<br>私の名はゲーニッツ。 |
| | ゲーニッツ | ・・・いえ、<br>名乗らなくて結構。<br>こちらはよく存じています。 |
| | リュウ | 光栄だな。<br>それで、何の用だ? |
| | ゲーニッツ | なに、簡単なこと。<br>あなたの力を試させて<br>もらいたいだけです。 |
| | リュウ | 試すと、どうなる。 |
| | ゲーニッツ | ふっふっふ・・・。<br>やってみればわかりますよ。 |
| VS.ケン | ケン | アンタ、誰だい?<br>ま、善人にゃ見えねぇな。 |
| | ゲーニッツ | はじめまして。<br>私の名はゲーニッツ。<br>貴方の力、拝見したい。 |
| | ケン | そいつは構わないが、<br>ぶちのめされて、<br>泣いてもしらねぇぜ? |
| VS.春麗 | ゲーニッツ | ・・・先ほどから<br>尾行しているのは<br>わかっています。 |
| | ゲーニッツ | 姿を現したらどうですか? |
| | 春麗 | ・・・さすがね。<br>気づいていたとは。 |
| | ゲーニッツ | ほほお。こんな美人の<br>お嬢さんでしたか。<br>で、どうするつもりですか? |
| | 春麗 | 貴方の様な人を<br>野放しにしておく訳には<br>いかないわ! |
| | ゲーニッツ | ホホウ・・・私を裁くと?<br>貴女にそんな権利が<br>あるとでも? |
| | 春麗 | 黙りなさい!<br>権利があろうと無かろうと、 |
| | 春麗 | 黙って見過ごすわけには<br>いきません! |
| | ゲーニッツ | 聞く耳持たぬと、<br>そういう訳ですね。<br>・・・いいでしょう。 |
| | ゲーニッツ | 貴女もまた<br>罪人であるという事を<br>知りなさい! |
| VS.ガイル | ゲーニッツ | 何度も死線を潜り抜けて<br>きたのでしょうね。<br>いい目をしてらっしゃる。 |
| | ガイル | 貴様の目は何を見てきた?<br>血塗られた人間の顔か?<br>それとも崇める悪魔の姿か? |
| | ゲーニッツ | フフ、この目はあなたたちの<br>ような愚かな人間たちを<br>導くための道しか見えません |
| | ゲーニッツ | さぁ、<br>あなたにも、進むべき道を<br>示してあげましょう。 |
| | ガイル | 俺の進む道は<br>俺が決める! |
| | ゲーニッツ | 愚かな・・・。<br>所詮は愚民のひとりか。 |
| VS.ダルシム | ダルシム | この邪な風は何だ? |
| | ゲーニッツ | いい風が吹いてきました。<br>ヨガ使いさん、少々お時間<br>よろしいですかな。 |
| | ダルシム | 火の神アグニよ。<br>我に聖なる炎の力を<br>貸し与えたまえ。 |
| | ゲーニッツ | ほう、ここでも炎ですか。<br>よろしい、<br>受けて立ちましょう。 |
| VS.バイソン | バイソン | そこの<br>神父みてえなおっさん。<br>悪いがちょっと金貸しな。 |
| | ゲーニッツ | フフ、<br>持ち合わせはありますが、 |
| | ゲーニッツ | あなたにお渡しする気は<br>ありませんよ。 |
| | バイソン | どうせ貸すことに<br>なるんだぜ? |
| | バイソン | だったら痛い目を<br>見ない方がいいと思うがな |
| | ゲーニッツ | おや、痛い目を見るのは<br>あなたなのに、なぜ私が? |
| | バイソン | 口の減らねえ野郎だぜ!<br>さっさとゴングを<br>鳴らそうぜ! |
| | ゲーニッツ | フフフ、あなたにも<br>我が神のために寄進して<br>いただきましょうか。 |
| | ゲーニッツ | その濁りきった力でも<br>少しは足しになるでしょう。 |
| VS.バルログ | ゲーニッツ | 自分の美しさにそこまで<br>執着できるとは・・・ |
| | ゲーニッツ | ある意味、<br>見上げたものですね。 |
| | バルログ | 美しい存在には、<br>絶対的な力がある。 |
| | バルログ | それがたまたま<br>私自身だったということ・・ |
| | ゲーニッツ | その顔に傷がついたときの<br>表情が見物ですね。 |
| VS.サガット | ゲーニッツ | ふむ。<br>屈辱、憎悪、復讐、怒り・・<br>いいですね。実にいい。 |
| | サガット | だれだ貴様・・・<br>知った風な口を聞くな。 |
| | ゲーニッツ | その剥き出しの攻撃性。<br>ますます気に入りましたよ |
| | サガット | どうやら脅しだと<br>思っていたようだな。<br>ぶざまに地に這うがいい! |
| | ゲーニッツ | フフフ、<br>良い風が吹いてきました・・<br>それではいきますよ。 |
| VS.ベガ | ゲーニッツ | 忌むべき力を用いようと、<br>私を傷つける事<br>かないません。 |
| | ベガ | フハハ、忌むべき力か・・・ |
| | ゲーニッツ | 覚悟していただきます! |
| VS.豪鬼 | ゲーニッツ | ほう、貴方が・・・。 |
| | 豪鬼 | 滅殺! |
| | ゲーニッツ | 最後に立っているのは<br>私ですよ。 |
| | ゲーニッツ | フフフ、<br>良い風が吹いてきました・・<br>それではいきますよ。 |
| VS.ヒューゴー | ゲーニッツ | やれやれ。<br>なんとも無駄に<br>大きくなったものですね。 |
| | ヒューゴー | 無駄だと?<br>この最強の体に<br>文句でもあるのか? |
| | ゲーニッツ | フ、どうやら<br>頭の中まで筋肉で<br>出来ているらしいですね。 |
| | ポイズン | プハハッ!<br>言われてるよヒューゴー!<br>どうすんだい? |
| | ヒューゴー | 叩いて、<br>潰して、<br>砕いてやる! |
| VS.タバサ | タバサ | この気は・・・　オロチ! |
| | ゲーニッツ | ほう、解りますか? |
| | タバサ | 大地の意思・・・<br>地球の代弁者オロチ。 |
| | タバサ | しかし、本来は<br>邪悪なものではないハズ・・ |
| | ゲーニッツ | オロチが邪悪なのでは<br>ありません。<br>人類が大地の敵なのですよ |
| | ゲーニッツ | そして私たちは<br>害虫を駆除しているに<br>過ぎません。 |
| | タバサ | 人類を抹殺されては、<br>私の研究にも支障を<br>きたしますね。 |
| | タバサ | オロチを鎮めた後、<br>封印を施します。 |
| | ゲーニッツ | わがままなお嬢さんだ・・・ |
| VS.ダン | ゲーニッツ | 己が限界に<br>気づきもしないとは・・・。 |
| | ダン | 何だテメェ?<br>サイキョー流に限界なんて<br>言葉は無ぇんだぜ? |
| | ゲーニッツ | おめでたい方だ・・・。 |
| | ダン | あんまり調子こいてると、<br>泣かすぞ? |
| VS.デミトリ | ゲーニッツ | 他界の者が何用です? |
| | デミトリ | この世界は<br>やがて我がものに<br>なるであろう! |
| | ゲーニッツ | どうやら貴方は<br>私が直に裁かなければ<br>ならないようですね。 |
| VS.ロックマン ゼロ | ゲーニッツ | どうですか?　私と来れば<br>あなたたちに安住の地を<br>約束しますよ。 |
| | ロックマン ゼロ | おまえの約束など・・・<br>誰が信じるっていうんだ? |
| | ゲーニッツ | やれやれ、<br>本当に物分りの<br>悪い方々ばかりだ・・・ |
| VS.洗脳ケン | ゲーニッツ | ・・・!? |
| | 洗脳ケン | うぅううううぅう! |
| | ゲーニッツ | ふぅ、自我を失っている。<br>せめてもの救いです、<br>私が送ってあげましょう! |
| VS.真・豪鬼 | ゲーニッツ | これが修羅の拳を<br>極めた者の気ですか。<br>なるほど、凄まじい。 |
| | 真・豪鬼 | 轟! |
| | ゲーニッツ | フフフ・・・<br>ハァーッハッハ!<br>この私が高揚している・・・ |
| | ゲーニッツ | 失望させないでくださいよ<br>フハハハハ! |
| VS.レッドアリーマー | ゲーニッツ | ここは・・・。 |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | ゲーニッツ | なる程・・・解りました。<br>私を招いた事、<br>後悔させてあげましょう! |

## ギース・ハワード

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ギース | ギース1P | 姿だけ真似ても<br>私にはなれん。<br>卑屈さが滲み出ておるわ |
| | ギース2P | 貴様こそ目障りだ。<br>とっとと失せるがいい |
| | ギース1P | ひねり潰してくれるわ! |
| VS.マーズピープル | マーズピープル | ピポパピポペポ! |
| | ギース | ・・・!? |
| | マーズピープル | ピポッ! |
| VS.暴走庵 | ギース | ・・・オロチに食われたか。 |
| | 暴走庵 | オォオオオォォォ! |
| | ギース | フン!<br>来いっ! |
| VS.本気カラテ | 本気カラテ | あの若造が。<br>これほどの男に<br>なるとはのぅ。 |
| | ギース | この気!<br>タクマサカザキかっ! |
| | 本気カラテ | すこーし、<br>やりすぎだったな。<br>なぁ?　ギースよ。 |
| | ギース | フン!<br>あの頃の私ではないわっ! |
| VS.アテナ | ギース | ・・・ここは!? |
| | アテナ | あれ?<br>なぜ人間が!? |
| | ギース | 女、ここはどこだ? |
| | アテナ | 態度でかーい。<br>ちょっと<br>懲らしめちゃおっと! |
| VS.リュウ | リュウ | 古武術・・・? |
| | ギース | フン、貴様はどの流派だ?<br>いずれにしろ、<br>取るに足らん存在だがな。 |
| | リュウ | 取るに足るかどうか、<br>お前の拳で確かめてみろ! |
| | ギース | フッ、いいだろう。<br>このギース・ハワードの力<br>とくと味わえ! |
| VS.ケン | ケン | ふーん?　アンタ・・・<br>見た目どおりに<br>かなりの悪党みたいだな。 |
| | ギース | 小僧、<br>死にたいなら<br>他をあたれ。 |

| | | |
|---|---|---|
| | ケン | 他では断られたんだ。<br>相手してくれそうなのは、<br>あんたくらいでね。 |
| | ケン | ギースさん。 |
| | ギース | ほう、この私を<br>ギース・ハワードと<br>知ってのことか。 |
| | ギース | よかろう。<br>ヒマ潰しにつきあってやる |
| VS.春麗 | ギース | あの女・・・確か刑事だな。<br>性懲りもなく、<br>この私を捕らえにきたのか。 |
| | 春麗 | そのとおりよ、<br>ギース・ハワード。<br>おとなしく投降なさい! |
| | ギース | ・・・投降?投降だと?<br>このギース・ハワードが? |
| | ギース | 身の程をわきまえろ!<br>一介の刑事に何ができる! |
| | 春麗 | 黙りなさい!<br>インターポールの威信に<br>かけて、必ず捕らえます! |
| VS.ガイル | ガイル | ?<br>貴様、<br>ギース・ハワード! |
| | ギース | ほう、<br>私も有名になったものだ。 |
| | ガイル | なぜここに・・・<br>シャドルーと手を組み、<br>組織拡大を図るつもりか? |
| | ギース | なんのことだ・・・<br>寝言は寝てからほざけ。 |
| | ガイル | 言いたくないなら<br>それでいい。 |
| | ガイル | 貴様を叩き伏せる理由が<br>できたというものだ。 |
| | ギース | なるほど、<br>軍人らしいやり方だ。 |
| | ギース | で、不可能なことを、<br>どうやって実現すると<br>いうのかね? |
| | ガイル | こうやってだ! |
| VS.ダルシム | ダルシム | 邪気を感じる。 |
| | ギース | この私を邪と呼ぶのなら、<br>この世は皆、邪の塊だ!<br>ハーッハッハ! |
| | ダルシム | そなたの心、<br>清めてしんぜよう。 |
| VS.バイソン | バイソン | 待てよ、あんたギースだろ。<br>なかなかの大悪党らしいって<br>評判だぜ? |
| | ギース | 失せろチンピラ。<br>貴様と交わす[illegible]などない |
| | バイソン | あんたを倒しても、<br>まだチンピラだってか?<br>ガハハハ! |
| | ギース | やれやれ・・・<br>こんな者まで<br>相手せねばならんのか。 |
| | ギース | ビリーを連れて<br>くるべきであったな。 |
| VS.バルログ | ギース | バルログか。<br>名は聞いている。 |
| | ギース | 私の下で、<br>その腕を振るうつもりは<br>ないか? |
| | バルログ | 私は何者にも仕えぬ。<br>ただ美に生き、<br>美に死すのみ。 |
| | ギース | 笑止な・・・　よかろう。<br>あの世で心行くまで<br>美に奉仕するがいい! |
| | バルログ | ヒョーッ! |
| VS.サガット | ギース | 私のもとに来ぬか?<br>貴様ほどの力を持つ者なら<br>飼ってやってもいいぞ。 |
| | サガット | 俺は俺の心に従うのみ・・・ |
| | ギース | ならば貴様を<br>心から屈服させてやろう。 |
| VS.ベガ | ギース | これはこれは。<br>シャドルーの総帥、<br>ベガとは貴様か。 |
| | ベガ | ・・・ギース・ハワードか。<br>何の用だ。 |
| | ギース | 世界は貴様の手に余ろう。<br>後は私に任せて<br>安心して死ぬがいい |
| | ベガ | フハハ!<br>面白い。 |
| VS.豪鬼 | ギース | 殺意の波動か・・・<br>くだらん。 |
| | 豪鬼 | 滅殺! |
| | ギース | 所詮、弱者の戯れ。<br>心の弱さが生み出した幻想 |
| | ギース | このギースハワードには、<br>塵ほども<br>必要とせんものだ! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | いいねえ。<br>いかにもな面構えしてるよ |
| | ポイズン | アンタ、<br>ちょっとスカウト<br>されてみないかい? |
| | ギース | フフフ、私は高いぞ。 |
| | ポイズン | 話が早くて嬉しいよ。<br>それで、<br>どれくらい欲しいんだい? |
| | ギース | そうだな・・・<br>世界全てと。<br>貴様らの自由を頂こう! |
| | ポイズン | そいつはお高いねぇ〜<br>・・・ヒューゴー!<br>お釣りを頂いときな! |
| | ポイズン | ちゃんと領収書も<br>切っとくんだよ! |
| | ヒューゴー | オマエ、強そうだ。<br>だがプロレスは<br>クラフト(ちから)! |
| | ヒューゴー | オレのほうがもっと強い! |
| VS.タバサ | タバサ | ギース・ハワード・・・<br>サウスタウンの<br>支配者ですね。 |
| | ギース | つまらんインタビューなら<br>アポをとってからに<br>するんだな。 |
| | タバサ | コメントは結構です。<br>私の目的は、<br>貴方が手に入れたという、 |
| | タバサ | [illegible]の秘伝書ですから・・・ |
| | ギース | フン、食えない小娘め。<br>ひねりつぶしてくれるわ! |
| VS.ダン | ダン | ギース・ハワードだなっ!<br>悪いがやらせて貰うぜ! |
| | ギース | 雑魚が・・・。 |
| | ダン | いくぜっ!<br>ひゃっほーぅ! |
| VS.デミトリ | デミトリ | 永遠の命を、<br>人間を超越した力を<br>欲しくはないか? |
| | デミトリ | 私の下僕になるならば<br>与えてやろう。 |
| | ギース | キサマ魔物か・・・?<br>このギースを従えようとは<br>面白いことを言う! |
| | デミトリ | 君には二度と無いチャンス<br>だと思うのだがね・・・<br>所詮はヒトか |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (ゼロ、気をつけて・・・<br>何か嫌な感じが・・・) |
| | ギース | 貴様のような小僧が、<br>なぜここに・・・ |
| | ロックマン ゼロ | さあな・・・<br>おれにもわからん |
| | ギース | フッハッハ、面白い!<br>カモーン |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | ギース・ハワード・・・<br>その命、もらうぞ・・・ |
| | ギース | フン! |
| | 洗脳ケン | うぅおぉおおお! |
| | ギース | 美学を失った<br>悪の処方か・・・ |
| VS.真・豪鬼 | ギース | こ、これは! |
| | 真・豪鬼 | 滅! |
| | ギース | フン!　これが真の<br>殺意の波動というわけか。<br>カモーン! |
| VS.レッドアリーマー | ギース | ここは? |
| | レッドアリーマー | グギャッ! |
| | ギース | 派手な出迎えだな・・・<br>だが少々役不足の感があるな<br>フッフッフ |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |

## マーズピープル

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.マーズピープル | マーズピープル1P | ピポ・・・? |
| | マーズピープル2P | ピポペ!? |
| | マーズピープル1P | ポポピペペ! |
| VS.暴走[illegible] | マーズピープル | ピポパペ。 |
| | 暴走庵 | オォオオォオ! |
| | マーズピープル | ピパパ! |
| VS.本気カラテ | マーズピープル | ピポパペポ。 |
| | 本気カラテ | それは無い。 |
| | マーズピープル | ピポパ。 |
| | 本気カラテ | ありえない。 |
| VS.アテナ | マーズピープル | ピポ? |
| | アテナ | あれ?なにこれ? |
| | マーズピープル | ピパポペポ! |
| | アテナ | なんか、怒ってるみたいね。 |
| VS.リュウ | マーズピープル | ポペピパ! |
| | リュウ | こいつは・・・!? |
| | マーズピープル | ポポピペペ! |
| | リュウ | 来るのか! |
| VS.ケン | マーズピープル | ポペピパ! |
| | ケン | おいおい、勘弁してくれよ。 |
| | マーズピープル | ポピペ! |
| | ケン | ・・・えーと、陸棲のタコ? |
| | マーズピープル | プピーーッ!! |
| | ケン | な、なんだ、<br>怒ったのかよ! |
| VS.春麗 | マーズピープル | ポペ! |
| | 春麗 | え、えと・・・<br>ニーハオ! |
| | マーズピープル | パピッポプ! |
| | 春麗 | (中国語はだめか)<br>こ、こんにちはー!<br>アンニョンハセヨー! |
| | マーズピープル | ポペパピポ! |
| | 春[illegible] | きゃあ!<br>な、何か怒らせたかしら? |
| VS.ガイル | マーズピープル | ポペパピポ! |
| | ガイル | な、地球外生命体だと?<br>軍に、<br>軍に連絡しなければ・・・ |
| | マーズピープル | ピポパペポポポ! |
| | ガイル | あ、待て。<br>逃げるな!!<br>くそ・・・やむをえん! |
| VS.ダルシム | マーズピープル | ピポパ。 |
| | ダルシム | わからぬ。<br>ヨーガの力をもってしても<br>この者が何者なのか・・・ |
| | マーズピープル | ピッポポ! |
| | ダルシム | ヨーガの教えにもない。<br>これも試練ということか。 |
| VS.バイソン | マーズピープル | ピパポッポッパペパ。 |
| | バイソン | なんだこいつは。 |
| | マーズピープル | ピポパ! |
| | バイソン | 捕まえて叩き売れば、<br>少しは金になりそうだ。 |
| | バイソン | おらぁ!<br>そこ動くんじゃねぇぞ! |
| VS.バルログ | マーズピープル | ピプポペパ。 |
| | バルログ | おぞましい・・・<br>この世から<br>消し去ってくれる! |
| | マーズピープル | ポパーッ! |
| VS.サガット | マーズピープル | ピポポパペ。 |
| | サガット | ・・・。 |
| | マーズピープル | ピポパ! |
| | サガット | これも<br>帝王としての定めか・・・<br>ゆるせよ・・・ |
| VS.ベガ | マーズピープル | ピポパプ! |
| | ベガ | ほほう、異星人か!<br>これは面白いものを<br>見つけたものだ。 |
| | マーズピープル | ピポペ! |
| | ベガ | フハハ、母船に案内せい!<br>貴様の星も、このベガ様が<br>支配してくれるわ! |
| VS.豪鬼 | マーズピープル | ポピパ! |
| | [illegible]鬼 | ・・・貴様の殺意、<br>受け取った! |
| | マーズピープル | ペプ! |
| | 豪鬼 | 死ねい!<br>異形の者どもよ! |
| VS.ヒューゴー | マーズピープル | ピポパ。 |
| | ポイズン | ウ、宇宙人!?<br>本物かい??<br>こいつぁ、金になるよ! |
| | ポイズン | 何してんだヒューゴー、<br>早くアイツを捕まえな! |
| | ヒューゴー | ・・・こいつと<br>タッグを組んだら<br>おもしろそうだ。 |
| | ポイズン | わかったわかった。<br>タッグでも何でも<br>組ませてやるから、 |
| | ポイズン | さっさと捕まえるんだよ! |
| VS.タバサ | マーズピープル | ピポパ。 |
| | タバサ | フムフム。 |
| | マーズピープル | ピポパペ。 |
| | タバサ | ・・・なんと!?<br>それを黙って見過ごす<br>わけにはいきませんね! |
| VS.ダン | マーズピープル | ピポパ。 |
| | ダン | お次は宇宙人か!<br>ついにサイキョー流も<br>宇宙デビューってやつだ。 |
| | マーズピープル | ピポパ! |
| | ダン | ・・ってなわきゃねーだろ!<br>出て来い。<br>解ってんだよ! |
| | ダン | カメラが<br>回ってんのはよぉーっ! |
| VS.デミトリ | マーズピープル | ピポパペ。 |
| | デミトリ | 魔界でも<br>お目にかかったことのない<br>生物だな・・・・・・ |
| | マーズピープル | ピポパペポ! |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (え、なにこれ?<br>データにないわ・・・) |
| | ロックマン ゼロ | (わかった、<br>あとはまかせろ) |
| | マーズピープル | ピポパペポ! |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | ・・・なぜ、俺は・・・<br>むっ? |
| | マーズピープル | ピポパペ。 |
| | 洗脳ケン | ぐうっ・・・　黙れ・・・ |
| | マーズピープル | ポッペ。 |
| VS.真・豪鬼 | マーズピープル | ピポパポピ。 |
| | 真・豪鬼 | [illegible]! |
| | マーズピープル | ポプ! |
| VS.レッドアリーマー | マーズピープル | ピポパペ。 |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | マーズピープル | ピポパ! |
| | レッドアリーマー | ギャーッ! |

## ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.暴走庵 | 暴走庵1P | オォオォオォ! |
| | 暴走庵2P | オォオォオオ! |
| VS.本気カラテ | 本気カラテ | 精神の鍛錬を怠ると<br>そうなる。 |
| | 暴走庵 | オォオオォォオ。 |
| | 本気カラテ | 仕方ない、我が拳で<br>正気に戻してやるか。 |
| VS.アテナ | 暴走庵 | オォオオォ。 |
| | アテナ | あれ、人間がいる。 |
| | 暴走庵 | オォオオオオ! |
| | アテナ | キャ!<br>危ないなぁ。もう!<br>ちょっと懲らしめちゃお! |
| VS.リュウ | 暴走庵 | オォオオォオォ! |
| | リュウ | こ、こいつ。<br>凄まじい気だ。<br>人間か? |
| | 暴走庵 | オォオオォ! |
| | リュウ | 正気ではないのか。<br>やむをえん! |
| VS.ケン | 暴走庵 | オォオオォオ! |
| | ケン | ちいっ!<br>いきなり何しやがる! |
| | 暴走庵 | オオ、オォオオォオ! |
| | ケン | くそ!<br>問答無用かよ! |
| VS.春麗 | 暴走庵 | オォォオオォオォ! |
| | [illegible] | 理性のかけらも<br>残ってないわね。<br>やっかいだわ。 |
| | 暴走庵 | オ・・・<br>オォォオオォオォ!! |
| | [illegible]麗 | そっちには人が!<br>やむを得ないわ。<br>しばらく眠ってもらうわよ! |
| VS.ガイル | 暴走庵 | グ・・・　オ・・・ォォ |
| | ガイル | どうした? |
| | 暴走庵 | オオォォオオ! |
| | ガイル | 正気を失っているな。 |
| VS.ダルシム | 暴走庵 | コォォ・・・<br>ロォォ・・・<br>スゥゥ・・・ |
| | ダルシム | 禍々しい気・・・ |
| | ダルシム | おぬしを導くのは、<br>ヨーガの奥義をもってしても<br>骨が折れそうだな。 |
| | 暴走[illegible] | オォオオォ! |
| VS.バイソン | 暴走庵 | ガァァアアッ!! |
| | バイソン | ありゃぁ・・・<br>完全に目が<br>逝っちまってるぜ? |
| | 暴走庵 | オォオォオォ! |
| | バイソン | ズタボロにしてやるぜ!! |
| VS.バルログ | 暴走庵 | オオォォォ・・・・! |
| | バルログ | 醜い・・・。<br>貴様に生きる価値は無い! |
| | 暴走庵 | オォオォオォオォ! |
| VS.サガット | 暴走庵 | コォオオ・・・<br>ロォオオ・・・<br>スゥ・・・ |
| | サガット | 力に溺れた者の末路か。<br>我が未来の姿かもしれぬな。 |
| | 暴走庵 | オオォォオオ!! |
| VS.ベガ | 暴走庵 | キィィィ・・・<br>ザァアァァ・・・<br>ムゥゥゥ・・・ |
| | ベガ | ククク、<br>よい具合に壊れた人間だ。<br>そしてこの力・・・ |
| | 暴走庵 | オォォオオオオオ! |

## [redacted]走庵続き

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ベガ続き | ベガ | 久しぶりに<br>楽しい戦いができそうだ! |
| VS.豪鬼 | 暴走[redacted] | コォォ・・・<br>ロォォ・・・<br>スゥゥ・・・ |
| | [redacted]鬼 | 迷いし者よ。<br>死の世界で安息を得よ! |
| | 暴走庵 | オォオォォ! |
| | 豪鬼 | 滅殺! |
| VS.ヒューゴー | 暴走庵 | オォオォオオオ! |
| | ポイズン | あら、イカレちまってるよ。<br>適当に始末しときな<br>ヒューゴー。 |
| | ヒューゴー | 目が覚めたら、<br>うちの軍団に入れよう。<br>みどころのあるヤツだ。 |
| VS.タバサ | タバサ | なんと!<br>この青年、自らの気に<br>食われている・・・ |
| | 暴走庵 | オォオォオ! |
| | タバサ | このまま放っておくわけにも<br>いきませんね。 |
| VS.ダン | 暴走庵 | オォオォオオオ! |
| | ダン | 安心しな、<br>俺様が<br>ぶちのめしてやるぜ! |
| | 暴走庵 | オォオォオ! |
| VS.デミトリ | 暴走庵 | オォオォオォオオ! |
| | デミトリ | ヒトを捨てたか・・・<br>私と共に魔界に来たまえ。 |
| | デミトリ | 脆弱なヒトの器を捨て去り<br>魔物となるがいい! |
| | 暴走庵 | オォオォォオ! |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (なにこれ・・・<br>わからないわ・・・<br>これが本当に人間なの!) |
| | 暴走庵 | オォオォオォ! |
| | ロックマン ゼロ | (イレギュラーになるのは<br>レプリロイドだけではない<br>ということか・・・) |
| | 暴走庵 | オォオォオォ! |
| VS.洗脳ケン | 暴走庵 | キ・・・ キサマハ?・・・ |
| | 洗脳ケン | 俺は・・・全てを超えた・・<br>お前も・・・壊してくれる!<br>うううぉぉおお! |
| | 暴走庵 | オォオオォォ! |
| VS.真・[redacted]鬼 | 暴走庵 | オォオオォォ! |
| | 真・[redacted]鬼 | 滅! |
| | 暴走庵 | ガアァァアアァァアッ!! |
| VS.レッドアリーマー | 暴走庵 | フウーッ・・・<br>クフウーッ・・・ |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 暴走庵 | オオオォォオ! |

## 本気になったMr.カラテ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.リュウ | リュウ | 空気が震える・・・。<br>強い。<br>この男、けた違いに強い。 |
| | 本気カラテ | ほう、<br>それがわかるだけでも<br>大したものだ。 |
| | 本気カラテ | 今日はもう帰るがいい。<br>修行してまた来い。 |
| | リュウ | 甘く見てもらっては困る。<br>行くぞ! |
| | 本気カラテ | カーカッカッカ!<br>若い者はそうでなくてはな。<br>来い! |
| VS.ケン | ケン | 空気が震えてやがる・・・<br>強い!<br>この男・・けた違いに強い! |
| | 本気カラテ | ほう、<br>それがわかるだけでも<br>大したものだ。 |
| | 本気カラテ | 今日はもう帰るがいい。<br>修行してまた、<br>出直してくるがよかろう。 |
| | ケン | なめてもらっちゃ困るな。<br>俺はアンタに勝てないとは<br>言ってないんだぜ? |
| | 本気カラテ | カーカッカッカ!<br>若い者はそうでなくてはな。<br>来い! |
| VS.春麗 | 春麗 | あなた、何者?<br>空気が氷みたいに<br>張り詰めてる・・・ |
| | 本気カラテ | それがわかるとは、<br>おぬしもなかなかだな。<br>どれ、稽古をつけてやる。 |
| | 春麗 | く・・・気に押される!<br>でも! |
| VS.ガイル | ガイル | こ、こいつは・・・<br>うかつに飛び込めば、<br>やられる! |
| | 本気カラテ | どうしたどうした。<br>動かなければ勝てないぞ。 |
| | ガイル | この威圧感。<br>何者なんだ! |
| | 本気カラテ | ふむ。<br>その先は拳で答えてやろう。<br>来る勇気があるか? |
| | ガイル | あいにくだな!<br>軍人に恐れるものなど<br>ありはしない! |
| VS.ダルシム | 本気カラテ | ほう、<br>心技体がしっかり整っておる |
| | ダルシム | おぬし、強いな。<br>ヨーガを極めた私にはわかる |
| | 本気カラテ | ワシには及ぶまいが、<br>面白い敵だ。<br>まいるぞ! |
| | ダルシム | 奥義を尽くしてお相手しよう |
| VS.バイソン | バイソン | その面は何だ?<br>逃げ出しても恥ずかしく<br>ないようにしてんのかよ。 |
| | 本気カラテ | ・・・ |
| | バイソン | ・・・てめぇ、やる気だな。<br>俺が誰だか<br>わかってるんだろうな。 |
| | 本気カラテ | 知っておる。<br>図体がデカイだけの<br>役立たずだろう? |
| | バイソン | カチンときたぜ。<br>今日がテメェの<br>最後の日だぁ! |
| | 本気カラテ | 力でモノを片付けられるのは<br>今日が最後と知れ! |
| VS.バルログ | バルログ | 醜い。<br>貴様に生きる価値は無い! |
| | 本気カラテ | よっぽど自信が<br>あるんじゃのぉ。 |
| | 本気カラテ | どれ、<br>ワシがその仮面<br>ひっぺがしてやろう! |
| | バルログ | フフ、逆に<br>その不様な仮面ごと<br>切り刻んであげよう! |
| VS.サガット | サガット | 我の拳、<br>貴様で試してくれる! |
| | 本気カラテ | ハーッハッハ!<br>ムエタイか!<br>昔を思い出すわ。 |
| | サガット | 私は帝王!<br>誰にも負けはせん!! |
| | 本気カラテ | よかろう、<br>かかってくるが良いわ! |
| VS.ベガ | ベガ | 貴様、使えるな。<br>我が腹心として仕えよ。 |
| | 本気カラテ | 見損なうな。<br>犯罪組織などに<br>手を貸すわしではない! |
| | ベガ | 正義漢ぶりおって。<br>あの世で後悔しても遅いぞ! |
| | 本気カラテ | 心配するな。<br>地獄へは貴様ひとりで<br>旅立ってもらう! |
| VS.[redacted] | 豪鬼 | ・・・ |
| | 本気カラテ | ・・・やるのう。<br>おぬし。 |
| | [redacted]鬼 | ・・・貴様もな。<br>死合うに相応しい。 |
| | 本気カラテ | では・・・ゆくぞ!! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | いろもんも欲しかったんだ。<br>グッドタイミングだね。 |
| | ポイズン | アンタ、リングネームは<br>どんなのがいい?<br>グレートテングマスクとか? |
| | 本気カラテ | 何だ貴様等? |
| | ポイズン | ま、早い話がスカウトよん。<br>さぁて、ヒューゴー!<br>スカウト活動、開始だよ! |
| | ヒューゴー | うちの軍団は<br>居心地がいいぜ。<br>メシはたっぷり食えるしよ! |
| | 本気カラテ | 道場経営が苦しいとて、<br>そんなところまで<br>落ちぶれてはおらぬ! |
| VS.タバサ | タバサ | この気は・・・!? |
| | 本気カラテ | ワシの気に気づくとは!<br>只者ではないな、女。 |
| | タバサ | フフフ、<br>私は魔道学者の<br>タバサと申します。 |
| | 本気カラテ | 手合わせ願おう。 |
| VS.ダン | ダン | ・・・オヤジ・・・なのか? |
| | 本気カラテ | 何を言って・・・ |
| | ダン | いや、親父は死んだはず!<br>この偽者め!<br>なめてんじゃあねぇぞ! |
| VS.デミトリ | デミトリ | フム、<br>人間にしてはなかなか・・・ |
| | 本気カラテ | む、魔物か!? |
| | デミトリ | フフフ、愚かな人間よ。<br>我が下僕にしてくれよう! |
| | 本気カラテ | 極限流を極めたわしに<br>敵うと思うてか!<br>喝ーーーッ!!! |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (彼も・・・<br>人間のイレギュラー・・・<br>なの・・・かしら) |
| | ロックマン ゼロ | いや・・・<br>ある意味<br>究極の人間かも・・・な。 |
| | 本気カラテ | 一切の手加減はない!<br>真の極限の拳、<br>刮目してみよ! |
| VS.洗脳ケン | 本気カラテ | 精神の鍛錬を怠ると<br>そうなる。 |
| | 洗脳ケン | うぅううう。<br>・・・誰だ、貴様・・・<br>殺す! |
| | 本気カラテ | 仕方ない、我が拳で<br>正気に戻してやるか。 |

## アテナ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.リュウ | リュウ | ここは・・・? |
| | アテナ | ここは天界です。<br>何をしているのです? |
| | アテナ | ここは貴方の様な者の<br>存在して良い場所では<br>無いのですよ。 |
| | リュウ | そうか、失礼した。 |
| | アテナ | お待ちなさい!<br>言ったでしょう?<br>存在してはならないのです。 |
| | アテナ | さぁ、構えなさい! |
| VS.ケン | ケン | ? お、おい。<br>俺ってどうなったんだ?<br>ここはどこだ。 |
| | アテナ | ここは天界です。<br>貴方の存在は<br>許されない場所なのですよ |
| | ケン | ふ～ん、天界ねぇ。<br>日頃の善行が<br>認められたのかな? |
| | アテナ | 存在してはならない<br>と言ったのが<br>聞こえなかったようですね。 |
| | アテナ | ・・・いいでしょう。<br>罰を与えます! |
| VS.春麗 | 春麗 | ここはどこ?<br>・・・夢なの? |
| | アテナ | ここは天界です。<br>どうやら貴方がたの<br>闘いのせいで、 |
| | アテナ | 次元の扉が<br>開いてしまったようですね。 |
| | 春麗 | 何のことかわからないわ。<br>元の世界に帰して! |
| | アテナ | 私にはその力はありません<br>ここを護る事だけが<br>私の使命。 |
| | アテナ | 異物は排除しなければ<br>なりません。<br>さぁ、構えなさい。 |
| | 春麗 | 天界も、<br>あまりいい場所じゃ<br>ないみたいね。 |
| VS.ガイル | ガイル | ? ここは・・・ |
| | アテナ | 貴方の闘いで、次元の扉が<br>開いてしまったようですね。 |
| | アテナ | ここは天界。<br>あなたの存在は<br>許されない場所です。 |
| | ガイル | 天界だと?<br>俺の家族はどこだ。 |
| | アテナ | あなたの家族は、<br>もちろん下界にいます。 |
| | ガイル | 家族がいなければ<br>天界も地獄も同じだ。<br>帰してもらうぞ。 |
| VS.ダルシム | ダルシム | ここは一体・・・?<br>まさか天界か。 |
| | アテナ | そのとおり。<br>天界です。 |
| | アテナ | 貴方がたの闘いのせいで<br>次元の扉が<br>開いてしまったようです。 |
| | ダルシム | ではまだ私は<br>死んではいないのだな・・・ |
| | ダルシム | 私はまだ現世に<br>やり残したことがある。<br>元の世界に帰していただこう |
| | アテナ | 私にはその力はありません。<br>ここを護る事だけが<br>私の使命。 |
| | アテナ | 異物は排除します。<br>さぁ、構えなさい。 |
| | ダルシム | 現世だけでなく、<br>天界までもかように<br>理不尽とは・・・ |
| VS.バイソン | バイソン | なんだココは?<br>いやに明るくて<br>落ち着かねぇ場所だぜ。 |
| | アテナ | なんという事でしょう! |
| | アテナ | 天界に、このような<br>汚らわしい男が<br>紛れこんでくるとは・・・ |
| | バイソン | 言ってくれるじゃねえか。<br>おい、今すぐ俺を<br>元のところに戻しな! |
| | アテナ | そうはいきません。<br>これからあなたを<br>排除します! |
| VS.バルログ | バルログ | ここは・・・? |
| | アテナ | ここは天界です。<br>なぜ次元の扉が<br>開いてしまったのか・・・。 |
| | バルログ | 私の美しさの前には、<br>天界の門とて<br>扉を開かずにはいられまい |
| | アテナ | なんという増上慢・・・ |
| | アテナ | 構えなさい。<br>あなたは敗北から学ばねば<br>ならぬことが多すぎます。 |
| VS.サガット | サガット | な、なんだここは?! |
| | アテナ | ここは天界です。 |
| | アテナ | 貴方がたの闘いのせいで、<br>次元の扉が<br>開いてしまったようです。 |
| | サガット | 訳が分からんが、<br>無事に帰すつもりは<br>ないようだな。 |
| | サガット | よかろう、<br>道は自分で切り開く! |
| | アテナ | 行きます! |
| VS.ベガ | ベガ | ムゥ、ここは一体・・・!? |
| | アテナ | ここは天界です。 |
| | アテナ | 後の地上に厄を生む者よ。<br>貴方をそのままに<br>しておく訳にはいきません |
| | ベガ | こんな世界があったとは!<br>フハハハハハ!<br>女、主のもとに案内せい! |
| VS.豪鬼 | [redacted]鬼 | ・・・。 |
| | アテナ | ここは天界です。 |
| | アテナ | 後の地上に厄を生む者よ。<br>貴方をそのままに<br>しておく訳にはいきません。 |
| | 豪鬼 | ・・・笑止。 |
| | アテナ | さぁ、覚悟しなさい! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | な、なんだい、ここは? |
| | アテナ | ここは天界です。<br>何をしているのです? |
| | アテナ | ここは貴方の様な者が<br>存在して良い場所では<br>無いのですよ。 |
| | ポイズン | じゃ、帰して貰おうか。<br>ここじゃ、客が呼べないし<br>リングも作れやしない。 |
| | アテナ | お待ちなさい!<br>言ったでしょう? |
| | アテナ | 存在しては<br>ならないのです。<br>さぁ、構えなさい! |
| | ポイズン | 無茶苦茶だねぇ。<br>・・・ヒューゴー! |
| | ポイズン | 世間知らずのお嬢様に<br>世の中のしくみってのを<br>教えてやりな! |
| | ヒューゴー | 弱そうだな。<br>片手で相手してやろうか? |
| VS.タバサ | タバサ | ここは・・・? |
| | アテナ | ・・・ここは天界です。<br>どうやら貴方がたの<br>争いが原因で、 |
| | アテナ | 次元の扉が<br>開いてしまったようです。 |
| | タバサ | やはり、ここが!<br>これは貴重な経験が<br>できそうです。 |
| | タバサ | 調査と研究のため、<br>しばらく留まらせて<br>いただきますよ。 |

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| | アテナ | 残念ですが、 |
| | アテナ | ここを護る事が私の使命。<br>異物は排除しなければ<br>なりません。<br>さぁ、構えなさい。 |
| | タバサ | 私も超近代魔学の<br>研究のため、 |
| | タバサ | 簡単に引き下がるわけには<br>いかないのです。 |
| VS.ダン | ダン | ここは・・・? |
| | アテナ | ぐるぐるドーン! |
| | ダン | あいたーっ!<br>いきなり何しやがんだ! |
| | アテナ | モンスターめ!<br>このアテナ様が<br>退治してやる! |
| | ダン | こんなキュートな<br>モンスターが<br>どこにいるってんだ! |
| | ダン | あったま来た!<br>ぶっとばしてやる! |
| VS.デミトリ | デミトリ | ここは・・・? |
| | アテナ | ここは天界です。 |
| | アテナ | 後の地上に厄を生む者よ。<br>貴方をそのままに<br>しておく訳にはいきません。 |
| | デミトリ | フム。<br>では、<br>どうしようというのかね? |
| | アテナ | ここを護る事が<br>私の使命・・・ |
| | アテナ | 異物は排除しなければ<br>なりません。<br>さぁ、構えなさい! |
| VS.ロックマン ゼロ | ロックマン ゼロ | ここは? |
| | アテナ | ・・・ここは天界です。<br>どうやら貴方がたの<br>闘いのせいで、 |
| | アテナ | 次元の扉が<br>開いてしまったようです。 |
| | ロックマン ゼロ | 天界だと?<br>作戦行動中だ。<br>もとの場所に戻してくれ。 |
| | アテナ | ここを護る事だけが<br>私の使命・・・ |
| | アテナ | 異物は排除しなければ<br>なりません。<br>さぁ、構えなさい! |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうう。 |
| | アテナ | ・・・ここは天界です。<br>どうやら貴方がたの<br>闘いのせいで、 |
| | アテナ | 次元の扉が<br>開いてしまったようです。 |
| | 洗脳ケン | わかる・・・今の俺ならば、<br>天すらも・・・破壊できる。<br>うおおおぉぉっ!! |
| | アテナ | ちょっとぉ、聞いてんの?<br>格好良いとこなのにぃ!<br>もう! |

## リュウ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.リュウ | リュウ1P | お前は一体・・・。 |
| | リュウ2P | 俺は俺だ。<br>お前がお前であるようにな。 |
| | リュウ1P | そんな問答をする気は無い。 |
| | リュウ2P | なら、拳で語ろうか。<br>来い! |
| VS.ケン | ケン | スキあり! |
| | リュウ | 甘い! |
| | ケン | ・・・ふっ。<br>さすがだなリュウ。<br>これをかわすとは。 |
| | リュウ | 相変わらず鋭い突きだ。<br>間一髪だったさ。 |
| | ケン | ようし、<br>続きをやるとするか!<br>リュウ。 |
| | リュウ | いつでも来い!<br>ケン。 |
| VS.春麗 | 春麗 | はっ! やっ!<br>ええい!<br>はいっ! |
| | リュウ | 相変わらず熱心だな。<br>少し休んだらどうだ? |
| | 春麗 | リュウ! 久しぶりね。 |
| | 春麗 | いまアップが<br>終わったところなの。<br>ちょっと待ってて。 |
| | リュウ | ちょうどいい。<br>ならお手合わせ<br>願うとするか。 |
| | 春麗 | ふふ、手加減しないわよ。 |
| VS.ガイル | リュウ | ガイルか!<br>久しぶりだな。 |
| | ガイル | 相変わらず元気そうだ。<br>それに、<br>さらに腕をあげたな。 |
| | ガイル | ひとつ試しに<br>勝負と行こうじゃないか。 |
| | リュウ | よし! 遠慮は無用だ。<br>実力を全て<br>出し切ってくれ! |
| | ガイル | 言うまでもない。<br>行くぞ! |
| VS.ダルシム | リュウ | ダルシム!<br>お前の会得したヨガの境地<br>見せてもらおう! |
| | ダルシム | 相変わらずだな。<br>だが、常に自己の追求を<br>やめぬ心、見習わなければ。 |
| | リュウ | よし!<br>行くぞ! |
| | ダルシム | フフフ・・・<br>案外、お前の様な男が、 |
| | ダルシム | 悟りを得ることが<br>出来るのやも知れんな。 |
| VS.バイソン | バイソン | ウオォアアアァァー!! |
| | リュウ | む!?<br>お前は・・・<br>バイソンか。 |
| | バイソン | ちっかわされたか。 |
| | リュウ | 相変わらずだな。 |
| | バイソン | ちょいとウサ晴らしに<br>付き合ってもらうぜ! |
| | リュウ | 受けて立とう。<br>来い! |
| VS.バルログ | リュウ | バルログ?!<br>なぜここに・・・ |
| | バルログ | 醜いものはこまめに<br>掃除しなければならない・・ |
| | バルログ | ゴミに価値など<br>ありはしないのだからな。 |
| | リュウ | 相変わらずだな・・・。<br>ここで会ったのも何かの縁<br>ひとつ手合わせ願おうか。 |
| | バルログ | クックック、いいだろう。<br>鮮血でお前を美しく<br>飾り立ててみせよう。 |
| | リュウ | ならば、いくぞ! |
| VS.サガット | サガット | 待っていたぞ、リュウ。 |
| | リュウ | サガット。やはりお前か。<br>その殺気が、俺をここまで<br>導いてくれた。 |
| | サガット | この傷の痛みは消えぬ<br>貴様を倒さぬ限り・・・。 |
| | リュウ | 勝負だ、サガット! |
| | サガット | 来い、リュウ! |
| VS.ベガ | ベガ | 何をしにきたリュウ。<br>泣いて許しを<br>乞いにきたか? |
| | リュウ | いや。<br>おまえと勝負を<br>つけたくなってな。 |
| | ベガ | ククク、<br>死に急ぐこともあるまいに。 |
| | リュウ | どうかな。 |
| VS.豪鬼 | リュウ | 豪鬼・・・。 |
| | 豪鬼 | ・・・。<br>多くは語るまい。 |
| | リュウ | ああ・・・<br>行くぞ! |
| | 豪鬼 | 逝! |
| VS.ヒューゴー | リュウ | ・・・まるで怪獣だな。 |
| | ポイズン | ウェート別に<br>してくれってのかい?<br>泣き言は聞けないよ。 |
| | リュウ | 無用だ。<br>相手が強ければ強いほど、<br>俺も気が引き締まる! |
| | ポイズン | 言ってくれるね。負けたら<br>軍団に入ってもらうよ。<br>おやり、ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | ぬぉおー! |
| VS.タバサ | リュウ | 変わった格好をしている・・<br>ジェノバの占い師を<br>思い出すな。 |
| | タバサ | ジェノバの占い師・・・<br>興味深いですね。 |
| | タバサ | よろしければ、<br>お話を伺いたいのですが? |
| | リュウ | 構わないが、その前に<br>俺と勝負してくれ! |
| | タバサ | フフ。<br>あなたも変わった人ですね。 |
| VS.ダン | ダン | ん?<br>リュウじゃねぇか? |
| | リュウ | よお、ダンじゃないか。<br>元気・・・かどうかは<br>聞くまでもないな。 |
| | ダン | あれから俺様は、<br>さらに自分を高めた・・・ |
| | ダン | サイキョー流は、<br>まさに最強の境地に<br>到達したぜ! |
| | リュウ | それは楽しみだ。<br>よし、さっそく<br>お手並み拝見といこう。 |
| | ダン | へへ、すごいんだからな。<br>本当にびっくりするからな。<br>ちびるなよ。驚くなよ? |
| | リュウ | 気をつけるよ。<br>来い! |
| VS.デミトリ | リュウ | 吸血鬼・・・<br>相手にとって不足はない! |
| | デミトリ | 君も私を倒して<br>名を上げたい者の一人かね |
| | リュウ | 俺はただ強い奴と闘いたい。<br>それだけだ。<br>行くぞ! |
| | デミトリ | 私は君が考えているより<br>ずっと強い。 |
| | デミトリ | 命が惜しくないなら<br>かかってきたまえ!! |
| VS.ロックマン ゼロ | リュウ | 戦士の目だな。<br>オレと手合わせ<br>してくれないか? |
| | ロックマン ゼロ | ・・・なかなか・・・<br>やるな・・・ |
| | リュウ | だが、まだまだ立ち止まる<br>ことはできない。<br>真の格闘家になるためには。 |
| | ロックマン ゼロ | いくぞ! |
| | リュウ | こいッ! |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうぅうぅうう。<br>リ、リュウか。 |
| | リュウ | ケン? ケンなのか?<br>どうした、<br>しっかりするんだ! |
| | 洗脳ケン | 勝負だ、リュウ・・・<br>うあああぁっ! |
| | リュウ | くうっ! ケン!<br>どうしたっていうんだ! |
| VS.真・豪鬼 | リュウ | こ、これが殺意の波動・・・ |
| | 真・豪鬼 | 辿り着け、小童。<br>うぬにはその資質がある・・・ |
| | リュウ | 俺は・・そこには行かない!<br>行かずとも<br>拳を極めてみせる! |
| | 真・豪鬼 | もう遅い・・・<br>すでに踏み入れておるわ! |
| VS.レッドアリーマー | リュウ | ここは・・・?<br>この忌わしい感覚。<br>淀んだ空気・・・ |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | リュウ | なんだ、こいつは!?<br>クッッ! |

## ケン

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ケン | ケン1P | 敵ながら<br>品格のある男だな。 |
| | ケン2P | そう言うオマエこそ、<br>高貴な人柄が<br>にじみ出ているぜ? |
| | ケン1P | と、<br>褒めあってても仕方ない。<br>偽者には消えてもらうぜ! |
| | ケン2P | いいだろう。<br>消えてもらって悪いな! |
| VS.春麗 | ケン | よう!<br>相変わらず<br>トレーニングかい? |
| | 春麗 | あら、偶然ね。<br>こんなところで会うなんて。 |
| | ケン | そうだな。<br>ところで一勝負やらないか?<br>手合わせは久しぶりだろ? |
| | 春麗 | そうね。<br>本気でもいいなら、<br>やってあげてもいいわ。 |
| | ケン | 決まりだな! |
| VS.ガイル | ガイル | ・・・不意打ちなら<br>無駄だぞ。 |
| | ケン | やっぱり、気づいてたか。<br>さすがだな。 |
| | ガイル | 久しぶりだなケン。<br>腕は落ちていないようだ。 |
| | ケン | あんたもな。<br>どうだい、成長の度合いを<br>お互いに確かめあうってのは |
| | ガイル | 少しまってくれ。 |
| | ケン | どうした?<br>少佐ともあろう御方が、<br>いまさら怖気づいたのかい? |
| | ガイル | ・・・髪をセットしてからだ |
| | ケン | ・・・早くしてくれよ。 |
| VS.ダルシム | ケン | 久しぶりだな、ヨガの先生!<br>一つ稽古でもつけてくれよ。 |
| | ダルシム | 血気盛んなことだ。<br>だが、過剰な自信は<br>時に身を滅ぼすものぞ。 |
| | ケン | 説法はたくさんだ。 |
| | ケン | まさか、修行を怠けて<br>ヨガの奥義を忘れちまった<br>・・・ってオチかい? |
| | ダルシム | 我もまた修行の身。<br>火神(アグニ)の御心に<br>全てを委ねるとするか・・・ |
| VS.バイソン | ケン | よっ、ボクサー崩れ。<br>またベガスで<br>大負けしたんだってな。 |
| | バイソン | うるせえ!<br>ギャンブルは、<br>男のたしなみだ! |
| | ケン | へぇ・・・ ギャンブルで<br>「負ける」ことがか? |
| | バイソン | 俺はいま機嫌が悪いんだ。<br>話しかけた事を、<br>あの世で後悔しな! |
| VS.バルログ | バルログ | 醜いな。<br>どうして全ての人間は<br>私より醜いのだろう。 |
| | ケン | よく言うぜ。<br>なら、そのご自慢の美貌を<br>泥にまみれさせてやる。 |
| | バルログ | 不可能だ。醜きものは、<br>永遠に美しいものに勝てない<br>・・・それが真理だよ。 |
| | ケン | そんな真理、知らねぇな。<br>行くぜ! |
| VS.サガット | ケン | ムエタイの王様か。<br>相手にとって<br>不足無しってところだな。 |
| | サガット | 貴様に用はない。<br>リュウに会ったら、<br>この俺が探していたと伝えろ |
| | ケン | ああ、伝えてやるさ。<br>サガットは、この俺に<br>無様に敗れ去ったってな! |
| | サガット | 小僧、なめるなよ・・・。 |
| VS.ベガ | ケン | おい、シャドルーの総帥。<br>またくだらねぇことを<br>企んでやがるみたいだな。 |
| | ベガ | フン。<br>それがどうだというのだ。<br>虫ケラに何ができる? |
| | ケン | なあに、<br>その無駄に長いツラに<br>一発ぶち込んでやるまでだ。 |
| | ベガ | 馬鹿め。<br>わざわざ死に来るとはな! |
| VS.豪鬼 | ケン | さて、相手がアンタとなると<br>こちらも気合を入れて<br>いかないとな。 |
| | 豪鬼 | 笑止。<br>うぬの気ごとき、<br>蹴散らしてくれるわ。 |
| | ケン | 蹴散らされるのは、<br>案外あんたのほうかもな。 |
| | 豪鬼 | ほざくわ・・・<br>滅殺! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | ふーん・・・<br>ちょっと正統すぎね。 |
| | ポイズン | 顔にクマドリ入れて、<br>赤いマントでも着せないと<br>目立たないか。 |
| | ケン | おいおい。<br>人の顔見て、<br>何を話してるんだ? |
| | ポイズン | ところでアンタ、<br>毒霧は吐ける? |
| | ポイズン | パイプ椅子で相手を<br>殴ったことは? |
| | ケン | ・・・ |
| | ポイズン | ちぇ。使えないやつだね。<br>まぁいいさ、おいおい指導<br>してあげるよ。ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | おめえ、負けたら<br>うちの軍団に入ってもらうぜ<br>いいな? |
| | ケン | いいぜ。<br>どうせ勝つのは<br>オレだからな! |
| VS.タバサ | ケン | ♪トリックオアトリート!<br>いやー、なつかしいな。 |
| | タバサ | ふむ、この世界の風習ですね<br>何がおっしゃりたいのかは<br>わかりますが・・・ |

## ケン 続き

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.タバサ 続き | タバサ | これは、<br>ただのファッションでは<br>ありません。 |
| | ケン | え？　いや・・・<br>最近のコスプレイヤーは<br>本格的だねぇ。 |
| | タバサ | ・・・無理もないですね。<br>では、超近代魔学の真髄を<br>お目にかけましょう。 |
| VS.ダン | ケン | げ。 |
| | ダン | いよぉ、全米格闘王サマ。<br>いいところで会ったぜ・・・<br>って、何で逃げる？ |
| | ケン | よ、よう。ひさしぶりだな。<br>いや一気が付かなかったよ。<br>用事があるんで、これで。 |
| | ダン | 待てよ。逃げるのか？<br>フッフッフ。そうだろうな。 |
| | ダン | 最強を極めた俺が相手では、<br>そうなるのも無理はない。 |
| | ケン | そうそう。そのとおり。<br>誰もオマエにゃ敵わないよ。<br>最強はお前！　じゃな。 |
| | ダン | 待てっつってんだろ、コラ！<br>くそ、信じてねえな・・・。 |
| | ダン | よおし、俺様の強さを<br>証明してやる！<br>行くぞ、ヒャッホーイ！ |
| | ケン | 捕まっちまったか・・・<br>しかたねぇ、<br>さっさと片付けるぜ！ |
| VS.デミトリ | デミトリ | ホゥ、貴様・・・<br>よき伴侶に恵まれて<br>いるようだな。 |
| | デミトリ | 甘美な匂いがするぞ・・・ |
| | ケン | あ？イライザのことかい？ |
| | デミトリ | イライザか・・・良き名だ。<br>私の下僕の一人として<br>迎えることを誓おう。 |
| | ケン | 下僕？<br>何か勘違いしてないか、<br>お前さん。 |
| | ケン | ん？<br>牙？・・・<br>まさか、ヴァンパイアか！？ |
| | デミトリ | 今ごろ気付いたか。<br>まぁよい、今宵は甘美な<br>ひとときを過ごせそうだ。 |
| | ケン | そいつはどうかな？<br>お前はここで<br>俺に退治されるんだからな！ |
| | デミトリ | ハアーハッハ！<br>面白い。<br>かかって来るがいい！ |
| VS.ロックマン ゼロ | ケン | おいおい、うちの息子と<br>同じくらいじゃねえか、<br>気が引きけるぜ |
| | ロックマン ゼロ | ・・・そこまで<br>・・・ガキじゃないがな。 |
| | ケン | ・・・じゃ、遠慮なく<br>やらせてもらうとするか。 |
| | ケン | ついでに、目上の人への<br>言葉遣いってものを、<br>少し教えてやるよ。 |
| VS.洗脳ケン | ケン | な、何だ？・・・俺なのか？ |
| | 洗脳ケン | うぅうぅうう。<br>お、俺がもうひとり・・・ |
| | ケン | こんな殺意のカタマリは、<br>俺じゃねえ！<br>だが・・・ |
| | ケン | （心のどこかで俺は・・・<br>こうなる事を望んでいる？） |
| | 洗脳ケン | うぉおぉ！ |
| VS.真・豪鬼 | ケン | 向かい合ってるだけで<br>こんなにも汗が・・・ |
| | ケン | ヘッ、どうにもこうにも<br>楽な相手じゃなさそうだな。 |
| | 真・豪鬼 | 殺生に興じる気はない。<br>さっさと去ねい。 |
| | ケン | 男ってやつは、<br>そうもいかねぇんだよな。<br>悪いがつきあってもらうぜ！ |
| | 真・豪鬼 | ・・・ならば見よ、<br>我が波動！ |
| VS.レッドアリーマー | ケン | うっ、ここは・・・？ |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ！ |
| | ケン | おいおいおい！<br>テーマパークにしちゃあ<br>リアルすぎるんじゃないか？ |

## 春麗

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.春麗 | 春麗1P | ？！<br>私とそっくり・・・<br>まるでクローンね。 |
| | 春麗2P | でも、私の方が脚が細いわ。<br>肌にもツヤがあるし。 |
| | 春麗1P | どこが！<br>私の方がすっきり<br>スレンダーなんだから！ |
| | 春麗2P | 言ったわね！ |
| VS.ガイル | 春麗 | あら、ガイルじゃない。<br>奇遇ね。<br>こんなところで何してるの？ |
| | ガイル | ・・・軍事機密だ。 |
| | 春麗 | カタイわね、相変わらず。 |
| | ガイル | あれからさらに<br>腕をあげたと聞いている。<br>俺で試してみるか？ |
| | 春麗 | いいの？<br>手加減できないわよ？ |
| | ガイル | 余計な心配は無用だ。<br>こい！ |
| VS.ダルシム | 春麗 | 何度見ても慣れないわ。<br>腕や脚が伸びるのは・・・ |
| | ダルシム | 修行が足りぬのだ。<br>まだまだ精進せねば<br>ならぬようだな。 |
| | 春麗 | その修行を手伝ってくれる？ |
| | ダルシム | 仕合の相手をせよというか。<br>よかろう。それが汝の助けと<br>なるのであれば。 |
| | 春麗 | ありがと。<br>じゃあ・・・いくわよ！ |
| | ダルシム | ヨガー |
| VS.バイソン | 春麗 | 見つけたわ、バイソン！<br>ベガはどこ？<br>答えなさい！ |
| | バイソン | 知らねえな。<br>知っていても、<br>教えるわけにはいかねえな。 |
| | 春麗 | かつて無敵のボクサーも、<br>シャドルーの犬に<br>成り下がったってわけね！ |
| | バイソン | ・・・もう一度言ってみな。 |
| | 春麗 | あら、シャドルーは<br>飼い犬のしつけも<br>できていないのね？ |
| | バイソン | ケッ！<br>・・・死にやがれ！！ |
| VS.バルログ | 春麗 | そこのエセ貴公子さん。<br>たずねたいことが<br>あるのだけど？ |
| | バルログ | フ・・・<br>私の美の秘密かな？ |
| | 春麗 | 面白いことを言うのね。<br>ところで、ベガはどこ？ |
| | 春麗 | さっさと教えてくれれば<br>見逃してあげるわ。 |
| | バルログ | これはこれは元気なレディ。<br>さぞや美しい悲鳴を<br>聞かせてもらえるのだろうな。 |
| VS.サガット | 春麗 | どうせ言うつもりは<br>ないでしょうけど、<br>聞くだけ聞いてみるわ。 |
| | サガット | 言うだけ言ってみるがいい。 |
| | 春麗 | ベガはどこ？<br>教えなさい。 |
| | サガット | ・・・知らぬな。 |
| | 春麗 | やはりね。<br>いいわ。あなたを倒して<br>ベガのところにたどり着く！ |
| | サガット | いい目だ。<br>だがここで終わりだな！ |
| VS.ベガ | 春麗 | シャドルーの総帥、ベガ！<br>やっと見つけたわ！<br>父の仇！ |
| | ベガ | 仇？<br>さて、どいつのことか。 |
| | ベガ | 雑魚のことなど、<br>いちいち覚えておれんのでな |
| | 春麗 | 思い出す時間なら、<br>いくらでもあげるわ。<br>鉄格子の中でね！ |
| | ベガ | サイコパワーに<br>敗北などありえん。<br>それをわからせてやろう。 |
| VS.豪鬼 | 春麗 | 恐ろしい目の色だわ。<br>あれが豪鬼・・・ |
| | 豪鬼 | ただちに去れ。<br>うぬとでは死合いにならぬ。 |
| | 春麗 | いいえ、引かないわ。<br>私の力・・・<br>あなたで試させてもらう！ |
| | 豪鬼 | 無駄死にが望みか。<br>愚か者めが！ |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | うん、いいわ！<br>なかなかの素材じゃない。<br>ねえあなた、歌は歌える？ |
| | 春麗 | え？　私？<br>歌？？<br>まぁ、人並みには・・・ |
| | ポイズン | いいわねえ、いいわ！<br>試合の後は、リングで一曲！ |
| | ポイズン | 歌って踊れる<br>美形アイドルレスラー！<br>ドル箱まちがいなしだわ！ |
| | 春麗 | 誰がレスラーよ。 |
| | ポイズン | はいはい。<br>話はあとで聞くわ。<br>ヒューゴー！ |
| | ヒューゴー | 身軽そうだな。<br>だが逃げ回ってばかりじゃ、<br>いつかつかまえるぜ。 |
| | 春麗 | 何か勘違いしてない？<br>3カウント取られるのは<br>あなたの方よ！ |
| VS.タバサ | 春麗 | あら？<br>かわいい仮装ね。<br>どこかでお祭りでもあるの？ |
| | タバサ | これが私の普段着です。 |
| | 春麗 | あ、そうなの？<br>（こういう趣味の子なのね） |
| | 春麗 | いちおう、職務質問を<br>させてもらうけど、<br>いいかしら。 |
| | タバサ | 用事がありますので、<br>あなたの要望には<br>お応えできません。 |
| | タバサ | では、失礼。 |
| | 春麗 | ちょっと、待ちなさい！<br>逃がさないわよ！ |
| VS.ダン | ダン | 俺はサイキョー流の火引弾！<br>勝負だっ！ |
| | 春麗 | ・・・何かの出し物？<br>TVの企画か何かかしら。 |
| | ダン | おまえも格闘家なら、<br>俺様を見て血が騒ぐだろう！ |
| | 春麗 | ちっとも。 |
| | ダン | くっ・・・<br>ええい。いいから勝負だ！<br>戦いだ！ |
| | 春麗 | 気の毒だけど、急いでるの。<br>1分で終わらせるから、<br>そのつもりでね。 |
| VS.デミトリ | デミトリ | どんなに美しい女性も<br>いつかは老いる・・・ |
| | デミトリ | 恐ろしくはないかね？<br>醜く老いさらばえ、<br>死んでいくのが。 |
| | 春麗 | 吸血鬼なんて・・・<br>そんな・・・！ |
| | デミトリ | 私を受けいれたまえ。<br>それだけで君の美しさは<br>永遠のものになる・・・ |
| | デミトリ | ・・私だけを見つめたまえ！ |
| | 春麗 | ・・・クッ！<br>おとなしくなさい！<br>あなたを逮捕します！！ |
| | デミトリ | ハハハハ！<br>手荒いのが好きかね？ |
| | デミトリ | まぁよい、<br>すぐに私の虜にして<br>差し上げよう！ |
| VS.ロックマン ゼロ | 春麗 | ちょっと<br>人を探してるんだけど、<br>いいかな？ |
| | ロックマン ゼロ | だめだ・・・<br>いそいでいる・・・ |
| | 春麗 | このへんで赤い服に<br>赤い帽子をかぶった<br>大男を見なかった？ |
| | ロックマン ゼロ | しらんな・・・ |
| | 春麗 | あ、子供のくせに<br>かわいくないわね。<br>・・・よく見たら、なにそれ |
| | 春麗 | 武器？<br>ちょっと見せなさい。 |
| | ロックマン ゼロ | 触るな・・・ |
| | 春麗 | なっ、なによっ。<br>子供だからって、<br>甘やかさないんだから。 |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | 春、春麗か。<br>うぅうううぅう。 |
| | 春麗 | ケン、あなたどうしたの？<br>普通じゃないわよ？ |
| | 洗脳ケン | お、俺は・・・<br>うぅおおおおぉぉ！ |
| | 春麗 | これは殺気！ |
| VS.真・豪鬼 | 真・豪鬼 | 我が波動に臆したか・・・？ |
| | 春麗 | まあね・・・<br>でも、武者震いってことに<br>しておくわ。 |
| | 真・豪鬼 | どこまで耐えうるか・・・<br>うぬの拳気、見せてみよ！ |
| | 春麗 | 覚悟なら<br>とっくにできてるわ。<br>行くわよ！ |
| | 真・豪鬼 | 応！ |
| VS.レッドアリーマー | 春麗 | ここはどこ？ |
| | レッドアリーマー | ギャ、ギャッ！ |
| | 春麗 | え？え？<br>ちょっと！ |
| | レッドアリーマー | グギャッ！ |

## ガイル

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ガイル | ガイル1P | 悪夢を見ているようだ。<br>俺が、俺の目の前にいる。 |
| | ガイル2P | これがドッペルゲンガー<br>というやつなのか？ |
| | ガイル1P | こういう時に、<br>取るべき手段はひとつだ。 |
| | ガイル2P | さすがに意見が一致したな。<br>では、いくぞ！ |
| VS.ダルシム | ガイル | ダルシム、<br>元気でやっているか？<br>いつ以来だ？ |
| | ダルシム | 久しいな。<br>私は常に精進している。<br>昔の私のままではないぞ。 |
| | ガイル | それは俺も同じだ。<br>さすがに手は伸びないがな。 |
| | ダルシム | おぬし、いまだ仇を<br>追い求めているようだな。 |
| | ガイル | ああ・・・ |
| | ダルシム | おぬしほどの男でも、<br>いまだ悟りには<br>届かぬか・・・ |
| | ダルシム | だが、憎しみの輪はどこかで<br>断ち切る必要があるのだ。 |
| | ガイル | 誰に何と言われようと、<br>俺は止められん。 |
| | ダルシム | ヨガー |
| VS.バイソン | バイソン | 貴様は！<br>・・・ガイルか。<br>ちょうどいい。 |
| | バイソン | サンドバッグが破れてな。<br>何か叩く物が<br>ほしかったところだ。 |
| | ガイル | 俺を代わりに？ |
| | バイソン | そうさ。<br>血へど吐くまで叩いて叩いて<br>叩きまくってやる。 |
| | ガイル | パンチが当たらないのに、<br>どうやったら叩けるんだ？ |
| | バイソン | 減らず口もそこまでにしな！ |
| VS.バルログ | ガイル | 素直にベガの居場所を吐け。<br>命だけは助けてやる。 |
| | バルログ | 実力も美しさも<br>不足していながら、<br>その大言壮語。 |
| | バルログ | なんと愚かな・・・ |
| | ガイル | 吐くのか、吐かないのか。 |
| | バルログ | 体に刻み付けてやらなければ<br>ならないようだな。<br>醜い敗北の烙印を。 |
| VS.サガット | ガイル | ベガはどこだ？<br>答えろ、サガット！ |
| | サガット | ふん。なめられたものだ。<br>戦いもせず、そんなことを<br>喋る俺だとでも思うのか？ |
| | ガイル | ・・・すぐに敗北感の中で<br>口を割らせてやる。 |
| | サガット | 最初にあごを割ってやろう。<br>命乞いができないようにな！ |
| VS.ベガ | ガイル | この邪悪なパワー・・・<br>間違いない。<br>ベガ！ |
| | ベガ | 遠慮することはない。<br>不意打ちでも何でも<br>仕掛けてくるがいい。 |
| | ガイル | 俺は貴様とは違う。<br>正々堂々と正面から、<br>ナッシュの仇を討つ！ |
| | ベガ | なるほど。<br>「潔く戦って死ぬ」<br>・・・か。 |
| | ベガ | 残される家族にとっても<br>そのほうが名誉という訳か。<br>好きにするがいい。 |
| | ガイル | なめるな！<br>俺は勝つ！ |
| VS.豪鬼 | 豪鬼 | 戦に生き、戦に死ぬか。<br>見上げた覚悟なり。 |
| | ガイル | それが軍人だ。 |
| | 豪鬼 | 強者とまみえるに<br>理由はいらぬ。<br>数多の怨霊の慟哭を聞けい！ |

| | | |
|---|---|---|
| | ガイル | その役目はあんたに譲る。<br>さあ、来な! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | うーん、ほれぼれするわ。<br>アンタいい身体してるねぇ! |
| | ガイル | 褒めても何も出んぞ。 |
| | ポイズン | ああら、礼なんていいのよ。<br>その分しっかり労働して<br>もらうから。 |
| | ヒューゴー | おまえ、<br>おれのパートナーになれ!<br>最強のタッグが組めるぜ。 |
| | ガイル | 俺は生涯を<br>軍に捧げると決めている。<br>残念だが他をあたってくれ。 |
| | ポイズン | わかってないねえ。<br>アンタに選択肢はないのさ! |
| VS.タバサ | タバサ | なるほど。<br>拳を音速で動かすことで・・ |
| | タバサ | 衝撃波を作り出している<br>というわけですね。 |
| | ガイル | 何者だ? |
| | タバサ | 通りすがりの魔道学者です。 |
| | タバサ | 少しお話を<br>うかがいたいのですが、<br>お時間よろしいかしら? |
| | ガイル | 魔道学・・・?<br>何の事だかわからんが、軍事<br>機密について答える気はない |
| | タバサ | そうですか。<br>では実戦で<br>確かめさせていただきます! |
| | ガイル | お、おいっ! |
| VS.ダン | ダン | はぁっ!<br>てい!<br>どりゃあああー!! |
| | ガイル | (何のダンスだ?) |
| | ダン | ・・・何だよお前!<br>文句でもあるのか? |
| | ガイル | いや、愉快な踊りを踊って、<br>楽しそうだったんでな・・・ |
| | ダン | てめぇ!<br>サイキョー流の秘密特訓を<br>馬鹿にしてやがるのか? |
| | ガイル | 特訓・・・あれが? |
| | ダン | もう勘弁ならん。<br>勝負だ。軍人野郎! |
| | ダン | サイキョー流の恐ろしさ、<br>骨のズイまで<br>叩っこんでやる! |
| VS.デミトリ | デミトリ | 私の手助けを<br>してくれないか? |
| | デミトリ | お礼に<br>永遠の若さを提供しよう。 |
| | ガイル | 断る。<br>人間をやめる訳には<br>いかんのでな。 |
| | デミトリ | 何をこだわる?<br>そんなものに価値など<br>ないだろう? |
| | ガイル | キサマなぞには解からんさ。 |
| | ガイル | 俺に言わせれば<br>永遠の若さこそ<br>何の価値もない。 |
| | デミトリ | フッ・・・。<br>命が惜しくないのなら、<br>私が今握りつぶしてやろう! |
| VS.ロックマン ゼロ | ガイル | ん?<br>お前は、ロックマン?<br>軍でも未確認情報だったが。 |
| | ロックマン ゼロ | 人違いだ・・・<br>どいてくれ |
| | ガイル | まぁいい。<br>性能チェックでも<br>しておくとするか。 |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうううぅぅう。<br>ガ、ガイル・・・ |
| | ガイル | どうしたケン!?<br>ただ事ではないが・・・ |
| | 洗脳ケン | うううぅおぉおお!!<br>死ねえぇぇ! |
| | ガイル | ケン!<br>荒っぽいやり方ですまんが、<br>一度眠ってもらうぞ! |
| VS.真・豪鬼 | ガイル | この俺ともあろう者が、<br>鳥肌が立つぜ・・・。 |
| | 真・豪鬼 | 退け・・・<br>無為に命を捨てる理屈も<br>あるまい。 |
| | ガイル | 何の冗談だ? |
| | ガイル | 敵に尻込みする人生なら、<br>終ってしまうほうがマシだ! |
| | 真・豪鬼 | 死して遂げる名など<br>一文の価値も無し! |
| VS.レッドアリーマー | ガイル | なんだここは? |
| | レッドアリーマー | ギャ、ギャッ! |
| | ガイル | ・・・地獄なのか? |
| | ガイル | 無理もない。軍人として<br>長く働いてきた俺だ。<br>当然の報いだろう。 |
| | レッドアリーマー | ギャーッ!! |
| | ガイル | とはいえ、<br>地獄に落ちても軍人は軍人。<br>向かってくる敵は排除する! |

## ダルシム

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ダルシム | ダルシム1P | こ、これは。<br>神の試練か。 |
| | ダルシム2P | それとも悪魔の罠なのか。 |
| | ダルシム1P | しかし、<br>己との対峙なくして<br>道を極めることなどあり得ぬ |
| | ダルシム2P | そのとおり。<br>己を超え、<br>さらに先へと歩もうぞ! |
| VS.バイソン | バイソン | すげえリーチだな。<br>おい、ボクサーになるときは<br>俺に声をかけな。 |
| | ダルシム | あいにくだが<br>ボクサーとやらに<br>なるつもりはない。 |
| | バイソン | なぜだ。<br>稼げるぜ? |
| | ダルシム | 修行に励むのは、<br>金が目的ではない。 |
| | バイソン | なら何のためだ? |
| | ダルシム | 欲に囚われたものには<br>わからぬ境地を求めるため。 |
| | バイソン | ケッ、偉そうにしやがって。<br>もういいぜ、<br>坊主は念仏でも唱えてな! |
| | ダルシム | ヨガー |
| VS.バルログ | バルログ | 風呂にも入らず修行か。<br>私に近づくな。<br>愚かで醜い男め。 |
| | ダルシム | 愚かなのは<br>外見にのみ心を奪われている<br>おぬしだ。 |
| | バルログ | ふっ。そのようなたわ言は、<br>醜き者どもの<br>自己弁護にすぎぬ! |
| | ダルシム | 一度、懲らしめんと<br>わからぬようだな。<br>ヨーガの奥義、お見せしよう |
| | バルログ | 美しさから来る、この強さ。<br>存分に味わうがいい! |
| VS.サガット | ダルシム | おぬし、未だ<br>苦悩しておるようだな・・・ |
| | サガット | 貴様に何が解る・・・<br>去れ。 |
| | ダルシム | 心を乱せば技も乱れる。<br>今のおぬしでは、私すら<br>倒すことなどできまい。 |
| | サガット | 少し喋りすぎだな・・・<br>2・3日口がきけぬように<br>してやろう! |
| VS.ベガ | ダルシム | 世界征服など企んでも、<br>心の平安は得られはせぬぞ。<br>ベガ。 |
| | ベガ | フン、心の平安だと?<br>寝言を言いおって。 |
| | ダルシム | 改心するつもりはないのか?<br>さすれば。<br>正しき道に案内しよう。 |
| | ベガ | たわごとを・・・<br>貴様こそ我が力に<br>ひれ伏すがよい! |
| | ダルシム | わからぬならば<br>致しかたない。<br>ならば容赦なし! |
| VS.豪鬼 | ダルシム | 悪しき波動に操られし者よ。<br>そなたには救いが<br>必要のようだ。 |
| | 豪鬼 | 救いなど無用。<br>殺意の波動こそ<br>我そのものなり。 |
| | ダルシム | 力の亡者よ、<br>おぬしは気づいておらぬ。<br>ヨガの力で解放してやろう。 |
| | 豪鬼 | 解き放つは、我が拳。<br>うぬを黄泉まで導こうぞ! |
| VS.ヒューゴー | ダルシム | ヨガー。 |
| | ポイズン | ちょ、ちょっとアンタ!<br>今、腕伸びなかった? |
| | ダルシム | これがヨーガだ。<br>足も伸びるぞ。 |
| | ポイズン | す、すごいわ。<br>これであと<br>火でも噴けるなら・・・ |
| | ダルシム | ヨガファイア! |
| | ポイズン | アハハハ♪　すごいすごい。<br>ぜひ、うちに来て<br>もらわなくちゃあね。 |
| | ポイズン | ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | その大道芸は使えるぜ。<br>俺の前座で客席を<br>盛り上げてもらわねえとな。 |
| VS.タバサ | タバサ | これほどまでに<br>身体を変形できるとは、<br>見事なものですね。 |
| | ダルシム | ヨーガの秘術に<br>興味がおありかな? |
| | タバサ | 大いにあります。 |
| | タバサ | しかしながら、<br>データをまとめるのに<br>少々時間がかかりそうですね |
| | ダルシム | 異邦人よ、ヨーガの奇跡も、<br>深遠なる悟りの一端に過ぎぬ |
| | ダルシム | 身をもって悟りと<br>向き合わずしても、<br>得るものは無いぞ。 |
| | タバサ | フフフ、<br>万物の理は全て<br>仮学的に解明できるのですよ |
| | ダルシム | 聡明なれど、その知ゆえに<br>おぬしの眼は閉ざされておる |
| | ダルシム | 今一度、<br>原点に立ち帰られるが<br>よかろう。 |
| | タバサ | なるほど。<br>机上の理論や<br>データだけでなく、 |
| | タバサ | 実践して学び取ることも<br>確かに重要ですね。 |
| | ダルシム | 準備はよろしいかな?<br>ヨガー! |
| VS.ダン | ダン | なんだあっ?<br>て、手が伸びた!? |
| | ダルシム | この程度で取り乱すとは。<br>まだまだ修行が<br>足りないようだな。 |
| | ダン | い、今のはちょっと<br>驚いただけだ。 |
| | ダン | お前こそ聞いて驚け!<br>サイキョー流の火引弾とは<br>俺のことだ! |
| | ダルシム | ・・・ヨガ? |
| | ダン | ちくしょう。<br>とにかくかかって来な! |
| VS.デミトリ | ダルシム | 魑魅魍魎よ。<br>己の世界へ帰るがいい! |
| | デミトリ | ここも私の世界だ。<br>支配者としてのな。 |
| | ダルシム | ヨガー。<br>聖なる炎で焼き尽くし、<br>清めてくれよう。 |
| | デミトリ | 無駄なことを・・・ |
| VS.ロックマン ゼロ | ダルシム | 何を求め、<br>どこへさすらうのだ。<br>小さき者よ。 |
| | ロックマン ゼロ | それは言えんな。 |
| | ダルシム | ヨーガの奥義を極めれば、<br>人の心も感じることが<br>できるのだが・・・ |
| | ロックマン ゼロ | ・・・ |
| | ダルシム | おぬしの心には・・・<br>ただ、闇が広がっている・・ |
| | ロックマン ゼロ | ふん・・・<br>そうかもしれんな。 |
| VS.洗脳ケン | ダルシム | 愚かなり。<br>あれほどの力を持ちながら、<br>闇に心を支配されるとは。 |
| | 洗脳ケン | うううぅぅううう。<br>ダ、ダルシムか・・・ |
| | ダルシム | 目をつぶっているがいい。<br>私の力で正気に戻してやろう |
| | 洗脳ケン | うううぅ・・・<br>む・・・無用! |
| VS.真・豪鬼 | ダルシム | なんということだ。<br>邪な気が、<br>以前より膨らんでおる。 |
| | 真・豪鬼 | 覚悟はよいか・・・<br>黄泉へ旅立てい! |
| | ダルシム | この命をかけ、<br>おぬしを止める! |
| | 真・豪鬼 | 笑止! |
| VS.レッドアリーマー | ダルシム | む!?<br>ここはどこだ? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | ダルシム | なんと。地獄なのか? |
| | ダルシム | ヨーガで身を修めてきたが、<br>現世の業から解き放たれは<br>しなかったということか。 |
| | レッドアリーマー | ギ・・・ギャーッ!! |

## バイソン

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.バイソン | バイソン1P | 俺様を騙るとは・・・<br>死ぬ覚悟が<br>できてるんだろうな!　え! |
| | バイソン2P | ニセ物がほざくな!<br>すぐに化けの皮を<br>ひんむいてやる! |
| | バイソン1P | その口、引き裂いてやるぜ。 |
| VS.バルログ | バルログ | 優雅、繊細、流麗・・・<br>そのどれも持たぬ、<br>哀れで醜い男よ。 |
| | バイソン | その仮面は大事にするんだな<br>貴公子さんよぉ。 |
| | バルログ | ・・・何がいいたい。 |
| | バイソン | ご自慢の顔をグシャグシャに<br>潰してやるからよぉ。<br>今からな! |
| | バルログ | 言葉まで下劣。<br>貴様には死すら物足りない。 |
| VS.サガット | サガット | 所詮、手技だけのボクシング<br>ムエタイの敵ではない! |
| | バイソン | 負け犬がよく吠えるってのは<br>本当だぜ。 |
| | サガット | ・・・殺すとまでは言わぬ。<br>だが、腕の一本は<br>覚悟してもらおうか。 |
| | バイソン | じゃあ俺は、<br>その胸にもうひとつ傷でも<br>くれてやろうか? |
| | バイソン | 残った片目を<br>潰してやってもいいぜ。 |
| VS.ベガ | バイソン | ・・・ |
| | ベガ | バイソン、何のつもりだ。<br>今のお前の殺気、この私に<br>向けられているようだが? |
| | バイソン | お前を倒せば、<br>俺がシャドルーの総帥だ。<br>悪くない話だ。 |
| | ベガ | フン。<br>愚者ほど夢を見たがるものよ<br>夢を抱いたままで死ね! |
| VS.豪鬼 | バイソン | お前、なかなか強そうだな。<br>どうだ?　俺様と手を組んで<br>シャドルーを乗っ取ろうぜ! |
| | 豪鬼 | 愚者に貸す耳など持たぬ。 |
| | バイソン | そうかい・・・<br>だったら死にな。<br>あの世で後悔しても遅いぜ! |
| | 豪鬼 | 矮小なる愚者ほど、<br>醜きものはなし! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | あんた悪役にぴったりだよ!<br>まさに生まれついての<br>嫌われ役! |
| | ポイズン | はまってるねぇ～<br>・・・てわけだから、うちで<br>プロレスやってみないかい? |
| | バイソン | 金次第では<br>使われてやってもいいぜ? |
| | ポイズン | 金なんざ払うつもりはないよ<br>アンタはただ働き。<br>こっちは濡れ手に粟さ。 |
| | バイソン | ふ、ふざけんなよ、テメェ! |
| | ポイズン | 威勢がいいのは結構だね。<br>でもいつまで続くかねえ?<br>ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | おめえ、<br>いいレスラーになれるぜ!<br>オレが保障してやる! |
| VS.タバサ | タバサ | 自分で抑制できぬほどの<br>暴力衝動・・・ |
| | タバサ | 役に立つかわかりませんが、<br>データだけは<br>取っておきましょう。 |
| | バイソン | なんだあ?<br>テメエは。 |
| | タバサ | 少しご協力、<br>いただきたいのですが・・・ |
| | バイソン | 俺に頼み事があるなら、<br>厚みのある札束を<br>持ってきな!! |
| | タバサ | 無償で奉仕するという<br>尊い心はもっていない<br>のでしょうか? |
| | タバサ | それはとても<br>大切なことですよ? |
| | バイソン | えらそうに<br>言ってんじゃねえ!<br>(ブォオン!!) |
| | タバサ | (フフフ、これで一応の<br>データは取れそうですね)<br>いきますよ。 |
| VS.ダン | ダン | オラ[illegible]!<br>かかって来いよ、拳闘野郎! |

## バイソン 続き

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ダン続き | バイソン | ピエロなら間に合ってる。<br>あっちへ行って踊れ。 |
| | ダン | あんだとぉ?!<br>俺様はサイキョー流の<br>火引弾だぞ! |
| | バイソン | コメディアンにしては<br>勇ましい名前だな。<br>相手してやろう! |
| | ダン | なめんじゃねゾ!<br>オラオラオラオラオラ〜〜! |
| VS.デミトリ | バイソン | なんだおまえ。<br>その自信に満ちたツラ、<br>気に入らねぇな。 |
| | デミトリ | 近づくな下郎。<br>汚らわしい。 |
| | バイソン | どんな世間知らずだか<br>知らねぇが、 |
| | バイソン | 世の中の仕組みってものを<br>教えてやる! |
| | デミトリ | 支配されるものが<br>何を教えるというのだ? |
| VS.ロックマン ゼロ | バイソン | おっと、<br>ここから先は通さねぇぜ。 |
| | ロックマン ゼロ | ・・・ |
| | バイソン | ちっ、からみがいの<br>ないやつだぜ。<br>まっ、いい。 |
| | バイソン | 俺様のヒマつぶしに、<br>ちょっと付き合って<br>もらうぜぇー。 |
| | ロックマン ゼロ | ・・・3分以内に排除する。 |
| VS.洗脳ケン | バイソン | ザマぁないなケン。<br>惨めな格好だぜ。<br>ひゃははは。 |
| | 洗脳ケン | うぅうウぅうウ。<br>バ、バイソンか・・・ |
| | バイソン | 引導を渡してやるよ。<br>ほら、かかって来な! |
| | 洗脳ケン | うがぁあぁああ! |
| VS.真・豪鬼 | バイソン | (す、すげぇ威圧感だ・・) |
| | 真・豪鬼 | ■! |
| | バイソン | (不意を突くしかねえ・・)<br>うら■あ!! |
| VS.レッドアリーマー | バイソン | ・・・なんだここは?<br>俺はどうしちまったんだぁ? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | バイソン | ちっ、ついに<br>落ちるところまで落ちたか。 |
| | バイソン | こうなりゃとことん、<br>ぶちのめしてやるぜ! |

## バルログ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.バルログ | バルログ1P | ふむ。<br>まがい物としても美しい。 |
| | バルログ2P | 私に倒される価値は<br>充分にある。 |
| | バルログ1P | 洗練された衣装。<br>磨き抜かれた身のこなし。 |
| | バルログ1P | だが、そのいずれも<br>私に及ばない。 |
| | バルログ2P | 血化粧を施せば、<br>あるいは私の美しさに<br>迫れるかもしれぬ。 |
| | バルログ1P | 試してみるか? |
| | バルログ2P | すでに美しさの優劣は<br>ついているだろう? |
| | バルログ1P | そのとおりだ。<br>私の勝利によってな。 |
| VS.サガット | バルログ | サガット、死んでもらう。 |
| | サガット | 面白い冗談だ、バルログ。<br>どういうつもりだ。 |
| | バルログ | 醜い者が<br>私の上に立つなど許せぬ。<br>いずれベガにも消えてもらう |
| | サガット | 美醜が全ての価値基準か。<br>世間が狭いな。<br>貴公子殿。 |
| | バルログ | 死ね! |
| VS.ベガ | ベガ | ほう、バルログよ。<br>気でも狂ったか? |
| | バルログ | ベガよ、<br>私の美しさの前に<br>ひれ伏す時が来たのだ。 |
| | ベガ | フハハ。<br>面白い、塵にしてくれるわ! |
| VS.豪鬼 | バルログ | 貴様の強さには、美がない。<br>すなわち、<br>生きる価値もない。 |
| | ■鬼 | 価値?<br>無粋な。<br>強者こそ真理なり! |
| | バルログ | この世界に存在すべきは<br>美だけだ。<br>醜き者よ、滅ぶがいい! |
| | ■鬼 | 滅ぼしてみせよ!<br>■! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | ラッキー!<br>金網デスマッチが<br>得意そうな人材じゃない! |
| | バルログ | 爪の手入れの途中だ。<br>去れ。 |
| | ポイズン | せっかくのスカウトなのに、<br>少しは嬉しそうな<br>顔してみたら? |
| | ポイズン | ヒューゴー!<br>アンタの出番だよ! |
| | ヒューゴー | 覆面レスラーも悪くない。<br>うちの軍団に<br>入ってもらうぞ! |
| VS.タバサ | バルログ | 女、動くな!<br>この爪が・・・<br>血を欲しがっている。 |
| | タバサ | なるほど。<br>刃物で肉を切り刻む快感。<br>その衝動を抑制できない・・ |
| | タバサ | よくあるパターンですね。 |
| | バルログ | 美の追求を<br>理解できないとは・・・ |
| | バルログ | では君の鮮血で、<br>それを教えてあげよう。 |
| | タバサ | フフフ、いいでしょう。<br>来なさい! |
| VS.ダン | バルログ | 醜い・・・<br>目にするのも汚らわしい。<br>消えろ、去れ!　いや死ね! |
| | ダン | んだとコラァ!<br>サイキョー流は技の華麗さも<br>最強にきまってるだろうが! |
| | バルログ | 貴様と同じ空気を吸うのも<br>耐えられん。<br>刻んで豚の餌にしてくれる。 |
| | ダン | やってみろオラァ! |
| VS.デミトリ | デミトリ | 下僕としては<br>悪くない肉体だ。 |
| | デミトリ | 喜べ。<br>私の下で、永遠に<br>その姿をとどめてやろう。 |
| | バルログ | 私は美の下僕。<br>顔色の悪い時代錯誤男などに<br>仕えるつもりはない! |
| | デミトリ | ほう、おかしなことを言う。 |
| | デミトリ | だがしばらくすれば、<br>私に仕えることを<br>喜びとするようになる・・・ |
| | バルログ | 戯言を。<br>真の美の前に<br>ひざまずかせてやる! |
| VS.ロックマン ゼロ | バルログ | 機能美!　・・・分からん。<br>それもひとつの<br>美の形なのか・・・ |
| | ロックマン ゼロ | 訳の分からんことを・・・ |
| | シエル | (ゼロ、相手は空中戦が<br>得意でクローによる攻撃が<br>メインよ。気をつけて!) |
| | ロックマン ゼロ | わかった・・・<br>やってみる。 |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうウぅうウうう! |
| | バルログ | これがサイコパワーか・・・<br>美しさのカケラも無いな。 |
| | 洗脳ケン | ううぅうぅぅおぉぉおお!! |
| VS.真・豪鬼 | バルログ | こ、こいつが・・・。<br>恐ろしいまでの気だ・・・。 |
| | 真・豪鬼 | 我は拳を極めし者。<br>貴様では相手にならぬ、<br>去ねい! |
| | バルログ | あってはならない・・・<br>こんな醜いものが、<br>最強であるはずはない! |
| | 真・豪鬼 | 滅! |
| VS.レッドアリーマー | バルログ | なんだ、ここは? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | バルログ | 醜い・・・<br>地も天も、棲まう生き物も、<br>全てが醜い! |
| | レッドアリーマー | ギャーッ! |
| | バルログ | 全てを殺し尽くし、<br>壊し尽くしてやる! |

## サガット

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.サガット | サガット1P | 長く戦いの中で生きていると<br>いろいろな事があるものだ。 |
| | サガット2P | しかし今回は極めつきだ。<br>自分の偽者と出会うとはな。 |
| | サガット1P | 偽者が本物を偽と呼ぶか。 |
| | サガット2P | どちらが本物でも構わぬ。<br>最後に立っていられた者が<br>帝王だ。 |
| | サガット1P | 同感だ。<br>ゆくぞ! |
| VS.ベガ | ベガ | ほう、<br>このベガに牙を剥くか、<br>サガット! |
| | サガット | ・・・猛虎の猛りは何者にも<br>静めることはできん! |
| | ベガ | よかろう。<br>解らせてやるぞ、<br>おまえの甘さを! |
| | サガット | ゆくぞ! |
| VS.豪鬼 | サガット | ベガすら倒したその拳。<br>この帝王にも<br>見劣りはせんな。 |
| | ■鬼 | 我に適うだと・・・?<br>小童ごとき<br>一指で屠るに足る。 |
| | サガット | なるほど、刺すような殺気。<br>久方ぶりに愉悦に浸れる<br>相手に逢ったわ! |
| | ■鬼 | 滅! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | ちょっと面白味に<br>かけるかねえ。 |
| | ポイズン | ま、<br>色物ばっかりじゃ困るし、<br>ちょうどいいかな。 |
| | サガット | 何の■だ。 |
| | ポイズン | オトクな商談よ。<br>といっても儲けるのは<br>あなたじゃないけどね。 |
| | ポイズン | ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | ムエタイか。<br>だが、<br>プロレスにはかなわない! |
| | サガット | そのウドの大木で、<br>俺をどうにか<br>できるつもりか? |
| | ポイズン | つもりさ。<br>やっちまいなー! |
| VS.タバサ | タバサ | 恵まれた体躯、<br>内に秘めたる力、<br>素晴らしい逸材ですね。 |
| | タバサ | ただ、その傷が<br>自身を縛りつけている・・・<br>残念なことです。 |
| | サガット | 貴様のような小娘に、<br>この傷の何がわかる。 |
| | タバサ | 仮学的に見れば、<br>他のものと変わらぬ<br>ただの傷痕。 |
| | タバサ | あなたは、<br>感傷に浸っているに<br>すぎません。 |
| | サガット | 命が惜しいなら、<br>そのくらいにしておくのだな |
| VS.ダン | ダン | よぉおし!<br>ついにきたぜ。<br>親父のカタキ——! |
| | ダン | 行くぜぇぇぇぇっ!<br>おうりゃぁあああああ!! |
| | サガット | やかましいぞ小僧。<br>死にたいならさっさと<br>かかってこい。 |
| | サガット | 口上は無用だ。 |
| VS.デミトリ | デミトリ | 魔界の王たる私に<br>従う気はないかね?<br>永遠にその強さを保証しよう |
| | サガット | 俺は帝王。<br>誰にもひざを折らぬ。 |
| | デミトリ | 人間ごときが何をいきがる。<br>ならばこの私が直々に<br>這いつくばらせてやろう! |
| | サガット | フン!　私に敗れて、<br>自分の在りようから<br>考え直すのだな! |
| VS.ロックマン ゼロ | サガット | ・・・ |
| | シエル | (ゼロ、その人は<br>ムエタイの帝王サガット、<br>強敵よ、気を付けて!) |
| | ロックマン ゼロ | よくしってるな・・シエル。<br>まぁいい、はじめるか。 |
| | サガット | 潔の良い小僧だ・・・<br>帝王の強さ、その身に受け<br>られることを光栄に思え! |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うううぅうぅぅ。<br>サ、サガットか。 |
| | サガット | ぶざまだな、ケン。<br>そこまでして強さを求め、<br>それでも尚この俺に及ばぬ。 |
| | 洗脳ケン | お、及ばぬだと・・・<br>うううぅうウおおぉお! |
| | サガット | 今からそれを<br>証明してくれる! |
| VS.真・豪鬼 | サガット | なんという気!<br>なんという殺意! |
| | 真・■鬼 | 逃がさぬ・・・<br>殺! |
| | サガット | この私が・・・逃げるだと!<br>貴様ごときに臆する<br>帝王ではないわ! |
| | 真・■鬼 | 滅・・・ |
| VS.レッドアリーマー | サガット | ここはどこだ? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | サガット | フン・・・バケモノめ!<br>虎以上に楽しませて<br>くれるんだろうな? |
| | レッドアリーマー | ギャーッッ!! |

## ベガ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ベガ | ベガ1P | ほほう。<br>我が影武者として<br>おあつらえ向きだな。 |
| | ベガ2P | こちらのセリフだ。<br>我が手足となり、影となって<br>働く栄誉を与えてやろう。 |
| | ベガ1P | どちらが上か理解できぬか?<br>まぁいい、<br>ならば教えてやろう! |
| | ベガ2P | 地に這いつくばって<br>許しを乞うがいい! |
| VS.豪鬼 | ベガ | 貴様・・・。<br>忘れてはおらんぞ! |
| | 豪鬼 | 滅! |
| | ベガ | 死をもって■えい! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | いいねぇ、あんた!<br>雰囲気でてるよ。 |
| | ポイズン | よし!採用!<br>うちのヒューゴーと<br>二枚看板も夢じゃないよ。 |
| | ベガ | 何を言っている女。<br>戯言も過ぎると命を落とすぞ |
| | ポイズン | 戯言?<br>いいや、本気も本気さ!<br>ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | オレにはわかる。<br>おまえは強い・・・<br>うちの軍団に入れ! |
| | ベガ | バカめが。<br>死ね! |
| VS.タバサ | タバサ | この邪悪な波動は!?<br>・・・これがサイコパワー。<br>興味ありますね。 |
| | ベガ | フハハ。<br>邪魔だ女、どけい! |
| | タバサ | どきませんよ。<br>貴方の力、仮学的に<br>解明させてもらいます! |
| | ベガ | 良かろう!<br>お望みどおりサイコパワーの<br>餌食にしてくれるわ! |
| VS.ダン | ダン | 目つきの悪い野郎だな。<br>まさかテメェ、<br>俺の力が目的か!? |
| | ベガ | お前の力?<br>貴様に何の力が、<br>どれほどあるというのだ。 |
| | ダン | ヘッ!<br>サイキョー流をなめると<br>痛い目見るぜ! |
| | ベガ | 3分だけ遊んでやる。<br>それから地獄へ落ちるんだな |
| VS.デミトリ | ベガ | 貴様・・・人間ではないな。 |
| | デミトリ | フフ、キミの方こそ<br>人間には見えないがな。 |
| | ベガ | ククク・・・そうだ。<br>私はこのサイコパワーで<br>既に人間など超えている! |
| | ベガ | 手始めに貴様を<br>血祭りにあげてやろう!! |
| | デミトリ | フン、人間くずれが<br>真の人■を超えた存在に<br>適うものか! |
| VS.ロックマン ゼロ | ベガ | ほう、人型兵器か。<br>貴様の製作者を<br>教えてもらおうか。 |
| | ロックマン ゼロ | 悪いが俺も知らないんでな |
| | ベガ | そうか、ならば言いたく<br>なる様にしてくれる。<br>我がシャドルーの為にな! |
| | シエル | (ゼロ!　そいつは<br>秘密組織シャドルーのボス、<br>ベガよ!) |
| | シエル | (サイコパワーと謂う<br>不可思議な力を使うの!<br>気を付けて!) |
| | ロックマン ゼロ | ほんとに、よくしってるな。<br>・・・まぁいい<br>・・・かたづけるか。 |
| | ベガ | 我に向かってくるか。<br>面白い!　その性能とくと<br>見てくれるわ! |

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.洗脳ケン | ベガ | どうだ、ケン。今の気分は。<br>さぞ爽快だろう。<br>ククク・・・ |
| | 洗脳ケン | うぅうぅううう・・・<br>べ、ベガァァ・・・ |
| | ベガ | どれ、仕上がりを見てやる。<br>以前より強くなっていて<br>くれなくては困るからな。 |
| | 洗脳ケン | うぅうぉおおお! |
| VS.真・豪鬼 | ベガ | 捕らえたぞ豪鬼。<br>もはや逃げも隠れもできぬ。<br>覚悟をするがいい。 |
| | 真・豪鬼 | わきまえぬ愚者から<br>逃れる道理も無し。 |
| | ベガ | 強がりおって。<br>最後の血の一滴まで、<br>絞り尽くしてくれる! |
| | 真・豪鬼 | [illegible]! |
| VS.レッドアリーマー | ベガ | この世界は何だ? |
| | ベガ | 体の内側から<br>力がみなぎってくる・・・<br>フハハハハ!! |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | ベガ | 言葉をもたぬケダモノか。<br>だが、反抗的な目の色だ。<br>いささか躾が必要だな! |
| | レッドアリーマー | ギャーッ!! |

## 豪鬼

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.豪鬼 | 豪鬼1P | 技量、力量、そして波動。<br>全てが我に等しいとは・・・ |
| | 豪鬼2P | 何を迷う。<br>相手が誰であろうと、<br>打ち勝った者のみが真! |
| | 豪鬼1P | 滅! |
| | 豪鬼2P | 応! |
| VS.ヒューゴー | ポイズン | おーっと、こいつは<br>掘り出しもんだよ! |
| | ポイズン | どうだい。アタシ達と一緒に<br>やらないかい？　何って?<br>プロレスだよプ・ロ・レ・ス |
| | 豪鬼 | ・・・。 |
| | ポイズン | ・・・無視?<br>ま、アンタに断る権利は<br>無いんだけどね・・・ |
| | ポイズン | ヒューゴー、やっちまいな! |
| | ヒューゴー | オマエなら<br>オレの相棒になれる。<br>組んでリングで暴れようぜ! |
| | 豪鬼 | ・・・滅! |
| VS.タバサ | タバサ | これが殺意の波動ですか。<br>・・・評価を改めましょう。<br>噂以上ですね。 |
| | 豪鬼 | ・・・去ねい。 |
| | タバサ | ふふ、そうはいきません。<br>殺意の波動、その原理を<br>解明させていただきます! |
| VS.ダン | ダン | 何だテメェ? |
| | 豪鬼 | 我が名は豪鬼。<br>拳を極めし者・・・。 |
| | ダン | あ?ナニ極めたって?<br>サイキョーは俺様に<br>決まってんだよ! |
| | 豪鬼 | 滅! |
| VS.デミトリ | 豪鬼 | 人外の魔物といえど、<br>我が前にはひれ伏すが道理! |
| | デミトリ | この私が貴様にひれ伏す?<br>冗談にしても笑えぬな。 |
| | 豪鬼 | フ・・・久方ぶりに滾るわ!<br>滅殺の波動、存分に食らえ! |
| VS.ロックマン ゼロ | ロックマン ゼロ | そこをどけ・・・<br>怪我するぞ・・・ |
| | 豪鬼 | 自惚れ、甚だし!<br>滅! |
| | ロックマン ゼロ | 仕方ないな・・・ |
| | シエル | (その人は豪鬼。<br>戦国時代から伝わる<br>暗殺拳の使い手ね) |
| | シエル | (でも、気を付けて・・・<br>データに無いナニかが<br>あるみたい) |
| | ロックマン ゼロ | データに無いって・・・<br>なんだいったい。<br>まぁいい・・・いくぞ |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうううぅう。<br>ご、豪鬼・・・ |
| | 豪鬼 | 貴様も踏み入れたか。<br>修羅どもの道に・・・。 |
| | 洗脳ケン | うううぅうぉおぉお! |
| VS.真・豪鬼 | 豪鬼 | ・・・・・・ |
| | 真・豪鬼 | 我が陰よ、消えよ。<br>極めし者は独りでよい。 |
| | 豪鬼 | 退くと思うてか。<br>うぬこそ消えゆく定めなり! |
| VS.レッドアリーマー | 豪鬼 | ・・・・・・ |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 豪鬼 | 魔とて[illegible]慄く拳と知ってか。<br>望みどおり、<br>滅してくれようぞ! |

## ヒューゴー

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ヒューゴー | ヒューゴー1P | いい体してるぜ、<br>オマエ、オレと組まないか? |
| | ヒューゴー2P | オマエこそ、<br>オレと組まないか? |
| | ポイズン1P | ふーん、どっちも同じくらい<br>強そうだけど・・・ |
| | ポイズン1P | まずは上下関係を<br>決めなきゃね。 |
| | ポイズン2P | ビジネスの話はそれからよ。<br>おやり、ヒューゴー! |
| VS.タバサ | ポイズン | うん、レオタード着せたら<br>何とかなるかも! |
| | タバサ | ・・・唐突に、何の話です? |
| | ポイズン | ま。早い話がスカウトよ。<br>ラウンドガールにしちゃ。<br>ちょっと強すぎるけど。 |
| | ポイズン | とりあえず、<br>スカウトしちまいな!<br>ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | そのうちレスラーとしての<br>手ほどきもしてやる。<br>心配するな。 |
| | タバサ | なんて身勝手な・・・。<br>いいでしょう、<br>後悔させてあげます! |
| VS.ダン | ポイズン | ダメだダメだ。<br>全くさっぱり全然<br>使いもんにならないね。 |
| | ダン | なんだと、コラァ!<br>もっぺん言ってみろ! |
| | ポイズン | ・・・うっせーなぁ。<br>ヒューゴー!<br>コイツを黙らせな! |
| | ヒューゴー | オマエ。<br>スカウトの邪魔するなら<br>叩きだすぞ! |
| | ダン | やってみろよ。<br>ヒャッホーゥ! |
| VS.デミトリ | ポイズン | いけるわ!!<br>「吸血鬼対大巨人」 |
| | ポイズン | ひと財産稼げる好カード<br>間違いなしだよ! |
| | デミトリ | ・・・? |
| | ポイズン | フフフ、あんた悪いけど<br>ウチで働いてもらうよ!<br>・・・ヒューゴー! |
| | ヒューゴー | おまえ、顔色悪いな。<br>手を抜いてやろうか? |
| | デミトリ | さっぱり意味がわからんが、<br>たまには遊びも必要だ。<br>かかってくるがいい。 |
| VS.ロックマン ゼロ | ポイズン | ありゃ、ちびっこいね。<br>こりゃダメだわ |
| | ロックマン ゼロ | ふっ、<br>でかければいいって<br>もんじゃないだろ |
| | ヒューゴー | ポイズン、<br>俺こいつのこと<br>何か気になる・・・ |
| | ポイズン | へーめずらしい。<br>いいよ、好きにしな! |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうううぅううう。 |
| | ポイズン | あぶない目つきだねえ。<br>2・3発なぐって<br>正気にもどしてやりな! |
| | ヒューゴー | 殴るくらいじゃ足りねぇ。<br>徹底的に叩く! |
| VS.真・豪鬼 | ポイズン | こいつぁ。強そうだ!<br>いかにもって感じだよ。 |
| | 真・豪鬼 | ・・・。 |
| | ポイズン | 行けるかい?<br>さすがに今度ばかりは・・・ |
| | ヒューゴー | 本物のプロレスラーの強さ、<br>見せてやる! |
| VS.レッドアリーマー | ポイズン | なんなんだい、<br>ここは・・・? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | ポイズン | ば、化け物!!<br>ヒュ、ヒューゴー!! |
| | ヒューゴー | 誰にでも勝つことが<br>オレのフロイデ(喜び)。<br>相手が化け物でも同じこと! |

## タバサ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.タバサ | タバサ1P<br>タバサ2P | こ、これは・・・<br>ドッペルゲンガーですか!? |
| | タバサ1P<br>タバサ2P | 面白い研究材料に<br>なりそうですね。<br>行きますよ! |
| VS.ダン | タバサ | うーん、<br>全体的にイマイチですね。 |
| | ダン | 何だとコラァ!<br>俺様のどこがイマイチだ。<br>全体的に完璧じゃねぇかよ! |
| | タバサ | それでは、<br>先を急ぎますので。 |
| | ダン | 待てぇーええええっ! |
| VS.デミトリ | タバサ | ヴァンパイア・・・ |
| | タバサ | 人の世をわがもの顔で<br>うろつくとは、<br>感心しませんね。 |
| | デミトリ | ほう、魔術師か?<br>ここ久しく。人間界では<br>見かけなくなったものだが。 |
| | タバサ | 私は魔道学者。<br>この世界の魔術師とは<br>似て非なる存在です。 |
| | デミトリ | フン、まあいいだろう。<br>退屈しのぎの余興程度には、<br>楽しませてもらうぞ。 |
| | タバサ | 私とて、魔物の祓い方くらい<br>心得ています。<br>いきますよ! |
| VS.ロックマン ゼロ | タバサ | あなたは彼の地の<br>イレギュラーハンター!<br>これは興味がありますね |
| | ロックマン ゼロ | レプリロイドを<br>知っているのか・・・ |
| | タバサ | この地にも彼の地にも・・・<br>わたしに知らぬものは<br>ないのですよ。 |
| VS.洗脳ケン | タバサ | どうしました?<br>気分でも・・・<br>これは・・・!? |
| | 洗脳ケン | うぅううううぅう。 |
| | タバサ | 精神支配を受けていますね。<br>いいでしょう、<br>私が元に戻してさしあげます |
| VS.真・豪鬼 | タバサ | こ、この膨れ上がった憎悪。<br>これが修羅が身に付ける気、<br>殺意の波動ですか! |
| | 真・豪鬼 | 去ねい! |
| | タバサ | フフフ、そうはいきません。<br>これも仕事ですからね。 |
| | タバサ | さっ、いきますよ。 |
| VS.レッドアリーマー | タバサ | ここは・・・? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | タバサ | レ、レッドアリーマー!<br>まさか・・・ |
| | タバサ | 伝説の魔物を目の当たりに<br>することが出来るとは。<br>わたしもついてますね。 |

## ダン

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ダン | ダン1P | テメェかぁ!<br>ロバートとか言うヤツは! |
| | ダン2P | そりゃ、テメェだろぉが!<br>俺様はサイキョー流の<br>火引弾だ! |
| | ダン1P | 俺様が弾だ!<br>このヴォゲがっ! |
| | ダン2P | 野郎ォ、<br>ぶちのめしてやるっ! |
| VS.デミトリ | ダン | オラァ。<br>吸血鬼だろうと<br>何だろうと、 |
| | ダン | 俺様に<br>かなうヤツぁいねえ!<br>かかって来ーい! |
| | デミトリ | 私に仕える気はないか?<br>永遠に君の強さを・・・<br>強さ・・・ |
| | デミトリ | いや、行きたまえ。 |
| | ダン | なんだぁ?<br>はっきりしない奴だぜ! |
| | デミトリ | 私に仕えられる者は<br>美しい者か、<br>強い者だけだ。 |
| | ダン | てっめぇっ!!<br>どういう意味だ!!? |
| VS.ロックマン ゼロ | ダン | イヤッホーーーゥ!<br>らぁくしょーーう! |
| | シエル | (どうしたのゼロ?) |
| | ロックマン ゼロ | いや、<br>ただのイレギュラーだ。 |
| | ダン | なんだとテメェ!<br>ボロクズにしてやるぜ!! |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | ・・・力が、みなぎる<br>・・・次は・・・貴様だ。 |
| | ダン | 安心しな、<br>俺様が<br>ぶちのめしてやるぜ! |
| | 洗脳ケン | うううぉぉおおお! |
| VS.真・豪鬼 | ダン | 何だテメェ? |
| | 真・豪鬼 | 我が名は豪鬼。<br>拳を極めし者・・・。 |
| | ダン | 極めすぎて<br>頭までイッちまったか? |
| | ダン | 成仏させてやるから<br>感謝しな! |
| | 真・豪鬼 | 滅! |
| VS.レッドアリーマー | ダン | ここは・・・? |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | ダン | な。なんだー? |

## デミトリ・マキシモフ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.デミトリ | デミトリ1P | ・・・!誰だ?<br>貴様は。 |
| | デミトリ2P | フフフ、私はお前だよ。<br>デミトリ・マキシモフ・・・ |
| | デミトリ1P | 魔界の怨霊の<br>気まぐれというわけか? |
| | デミトリ2P | 今なら座興と言うことで<br>見逃してやる・・・<br>消えろ! |
| | デミトリ1P | そういうわけにはいかんな<br>魔界の王は一人でいい・・・<br>そうだろう? |
| | デミトリ2P | ・・・なるほど。<br>だが、私の高貴な力までは<br>マネできまい。 |
| | デミトリ1P | 私の勝利は揺るがんよ。 |
| VS.ロックマン ゼロ | シエル | (人間でも・・・<br>レプリロイドでもない<br>何かを感じるわ・・・) |
| | ロックマン ゼロ | (わかった、<br>あとはまかせろ) |
| | デミトリ | 血は吸えないが<br>楽しめそうだな。<br>フフフ |
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン | うぅうぅううう。 |
| | デミトリ | 哀れな操り人よ。<br>私が今、<br>その鎖をといてやろう。 |
| | 洗脳ケン | ・・・貴様に・・・<br>何が出来る・・・ |
| | デミトリ | そして私の忠実なる<br>人形になるがいい!<br>ハハハハ!! |
| VS.真・豪鬼 | デミトリ | フム。なかなかの力だ・・・ |
| | 真・豪鬼 | 滅! |
| | デミトリ | 面白い、<br>私の忠実なる<br>下僕になるがいい! |
| VS.レッドアリーマー | デミトリ | 懐かしい空気だ。 |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | デミトリ | なるほど・・・<br>魔王アスタロトの住家か。<br>フフフ・・・。 |
| | レッドアリーマー | ギャーッ! |

## ロックマン ゼロ

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.ロックマン ゼロ | ロックマン ゼロ1P | おれが・・・ |
| | ロックマン ゼロ2P | もう1人・・・いる・・・ |
| | ロックマン ゼロ1P | ふむ・・・おもしろい。 |
| | ロックマン ゼロ2P | たしかに・・・な。<br>やるか。 |
| VS.洗脳ケン | シエル | (これは・・・<br>マインドコントロール |
| | シエル | ひどい。<br>何でこんなことを・・・) |
| | 洗脳ケン | うぅうぅううう。 |
| | ロックマン ゼロ | (洗脳・・・か) |
| | 洗脳ケン | うぅう・・・があぁぁ! |
| VS.真・豪鬼 | シエル | (ダメ、<br>こちらでは<br>相手が計れないわ) |
| | ロックマン ゼロ | これもまた、<br>究極の人の・・・形か<br>・・・面白い。 |
| | 真・豪鬼 | 我は拳を極めし者。<br>うぬが力、見せてみよ! |
| VS.レッドアリーマー | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | シエル | (まったく・・・<br>この世界は、<br>どうなってしまったの?) |
| | ロックマン ゼロ | (あぁ・・・まったくだな) |
| | レッドアリーマー | ギャーッ! |

## 洗脳されたケン

| 相手キャラ | メッセージキャラ | メッセージ内容 |
|---|---|---|
| VS.洗脳ケン | 洗脳ケン1P | うぅう・・・<br>これは幻覚なのか・・・ |
| | 洗脳ケン2P | うぅうううぅうおあぁ! |
| | 洗脳ケン1P | おおあぁぁ! |
| VS.真・豪鬼 | 洗脳ケン | うぅううぅう。 |
| | 真・豪鬼 | 滅! |
| | 洗脳ケン | おおあぁぁ! |
| VS.レッドアリーマー | 洗脳ケン | ううぅ、ここはどこだ・・・ |
| | レッドアリーマー | ギャッギャッ! |
| | 洗脳ケン | うううぅうぉぉおおお! |

## 新たな攻撃、その設計図

# 設定資料集

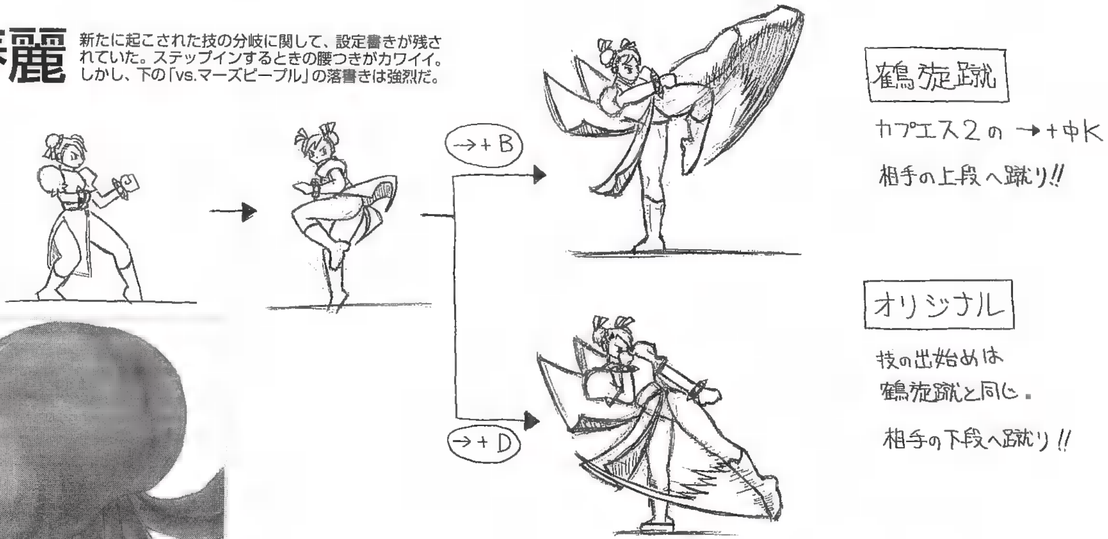
SNK系譜のゲームに、初めてカプコンのキャラクターが登場した今作。そのため、カプコンのキャラクターに関しての技の絵コンテ・設定書きが多く作られている。その一部を紹介。ただ、SNK側もあのキャラに関しては、多くのアイデアが投入されたようだ。





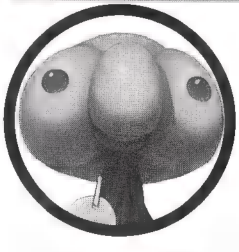
## 春麗

新たに起こされた技の分岐に関して、設定書きが残されていた。ステップインするときの腰つきがカワイイ。しかし、下の「vs.マーズピープル」の落書きは強烈だ。



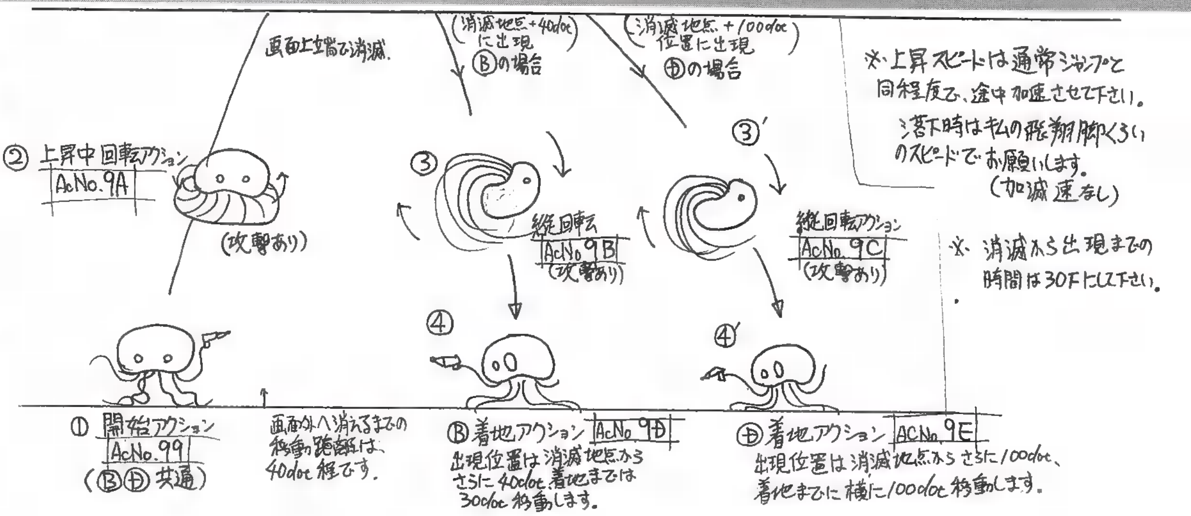



Chun-Li



## マーズピープル

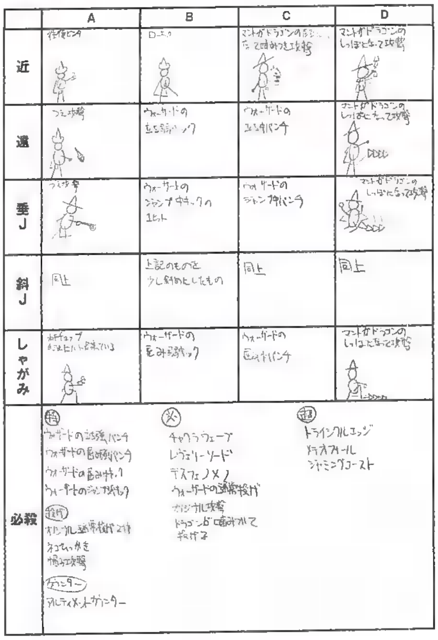
格闘ゲームには初参戦となる『メタルスラッグ』シリーズの「火星人」マーズピープル。その技を指示した絵コンテも、『メタルスラッグ』のおかしな動きを考慮したものになっている。





# タバサ

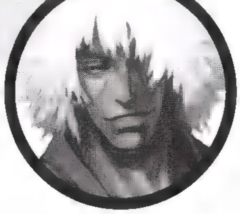
これは、タバサの通常技の指示書。こういった絵コンテを元に、技のグラフィックが作成されていく。元のゲームが格闘ゲームに近い内容のため、指示も簡略化されているようだ。

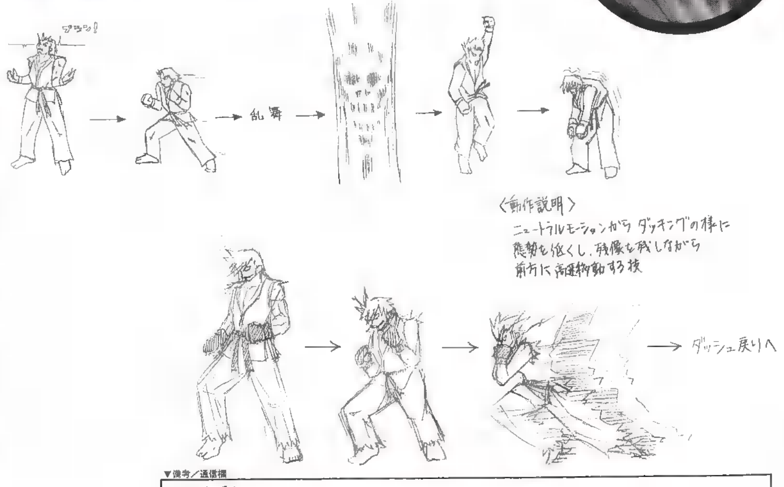


| | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| 近 | 往復ビンタ | ローキック | マントがドラゴンの形になって噛みつき攻撃 | マントがドラゴンのしっぽとなって攻撃 |
| 遠 | つえ攻撃 | ウォーザードの立ち弱キック | ウォーザードの立ち中パンチ | マントがドラゴンのしっぽとなって攻撃 |
| 垂J | つえ攻撃 | ウォーザードのジャンプ中キックの1ヒット | ウォーザードのジャンプ中パンチ | マントがドラゴンのしっぽとなって攻撃 |
| 斜J | 同上 | 上記のものを少し斜めにしたもの | 同上 | 同上 |
| しゃがみ | 杖チョップ 杖の先から炎が出ている | ウォーザードの屈み弱キック | ウォーザードの屈み中パンチ | マントがドラゴンのしっぽとなって攻撃 |
| 必殺 | (特) ウォーザードの立ち強パンチ / ウォーザードの屈み強パンチ / ウォーザードの屈みキック / ウォーザードのジャンプ強キック / (投げ) オリジナル通常投げ2種 / ネコひっかき / 噛み攻撃 / (カウンター) アルティメットカウンター | (必) チャクラウェーブ / レヴェリーソード / デスフェノメノ / ウォーザードの通常投げ / オリジナル攻撃 / ドラゴンが噛みついて投げる | (超) トライアングルエッジ / メテオフォール / ジャミングコースト | |

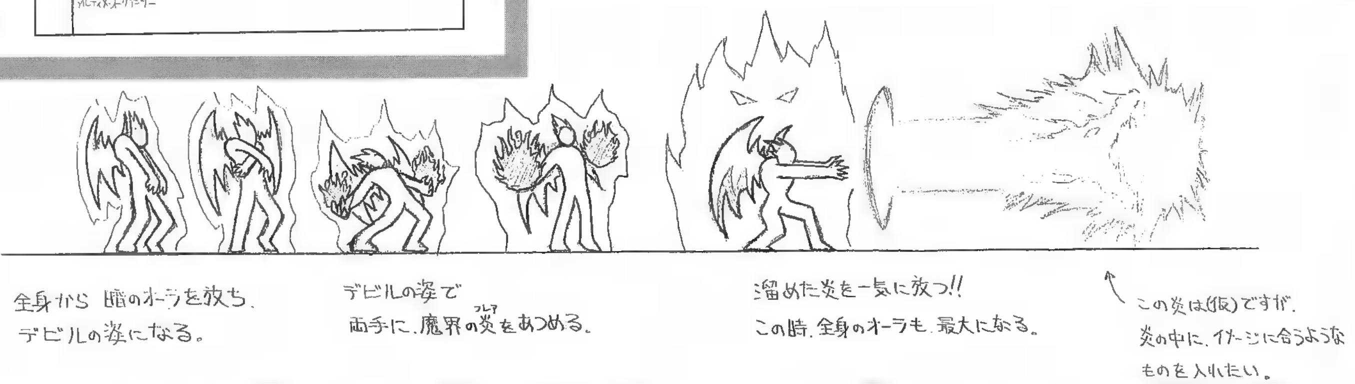
# 洗脳されたケン

洗脳され、リミッターを解除された状態のケン。動きも、元のイメージを残しつつ、より人間離れしたものを考えて指示が出されているようだ。





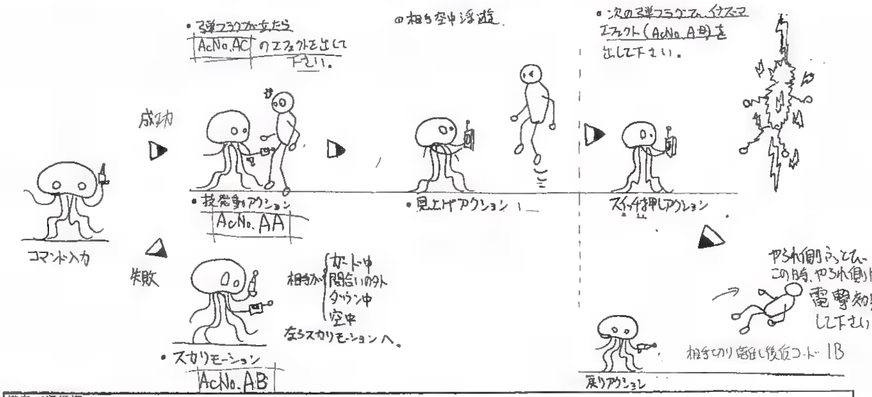

▼備考／通信欄
〈技の効果〉
クリス（KOF2002出場）のスクランブルダッシュと同じ
超高速移動で敵を翻弄し、上段の攻撃を避けることが出来る。






# デミトリ

『ヴァンパイア』のデミトリ。技の演出も、怪物として正統派を志向しているようだ。



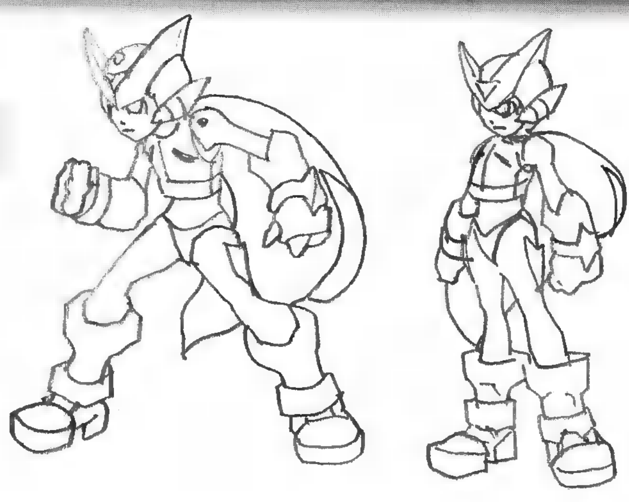

備考／通信欄
※投げが成立したら、無敵になります。
オフセットデータ PØD_OFT_DATAØ2.BIN #25×2

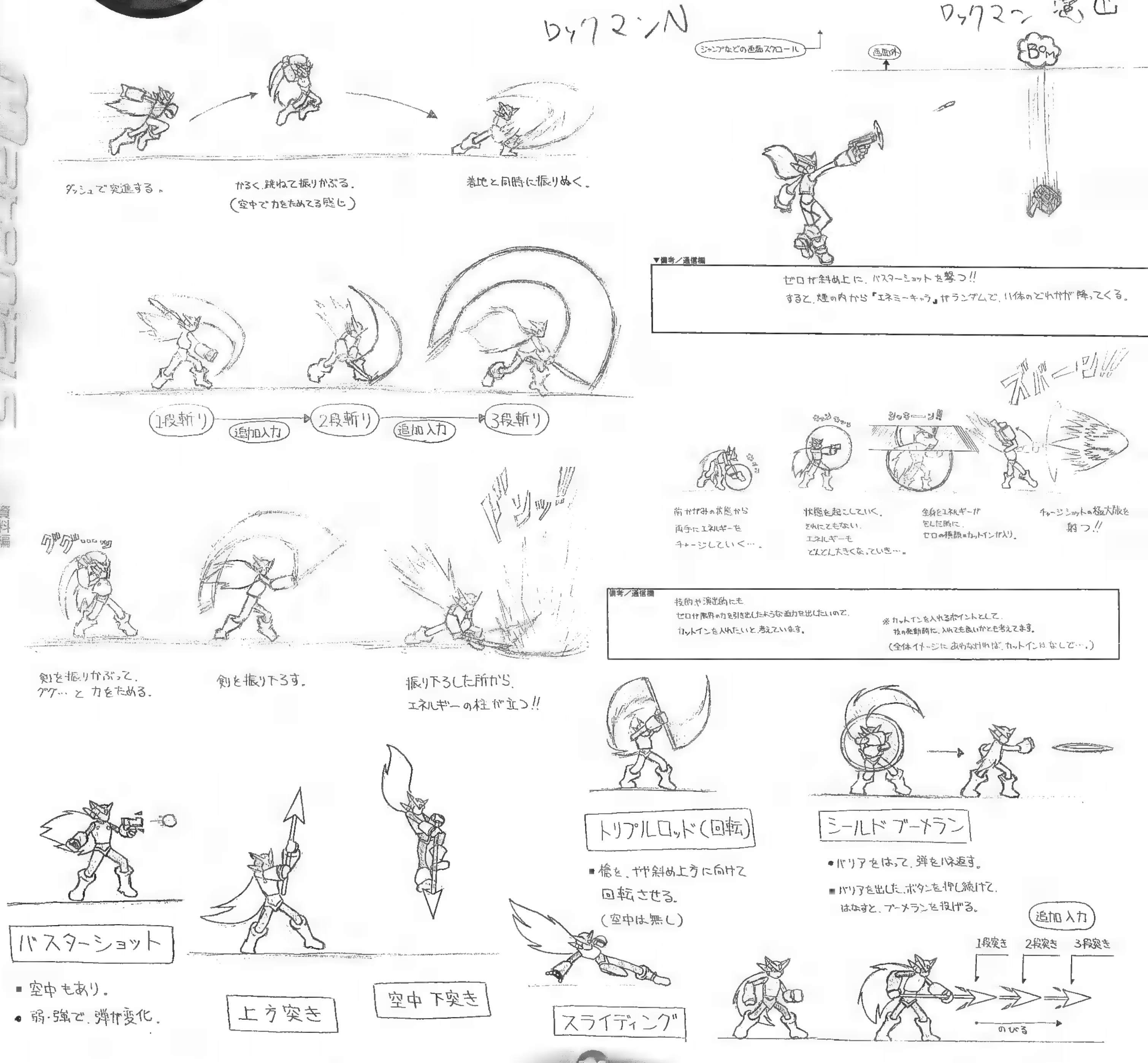
資料編



# ロックマン ゼロ

もともとがアクションゲームの「ロックマン ゼロ」。ゆえに、格闘キャラとしての技はイチから起こされていたようだ。アクションゲームのキャラらしく、活発なイメージがコンテからも伝わってくる。







# ダルシム

立ちポーズの下絵。これをコンピュータに取り込み、立ちポーズのドット絵に仕上げられていく。




Dhalsim





# ヒューゴー

ヒューゴーの下絵。巨大な体躯から繰り出される攻撃の力感が、下絵からも伝わってくる。

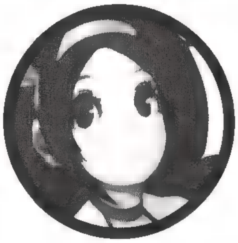


Hugo



開発が描いたお遊びイメージ。キャラクターへの思い入れが伝わるイラスト群だ。

## 開発ファンシー？落書き



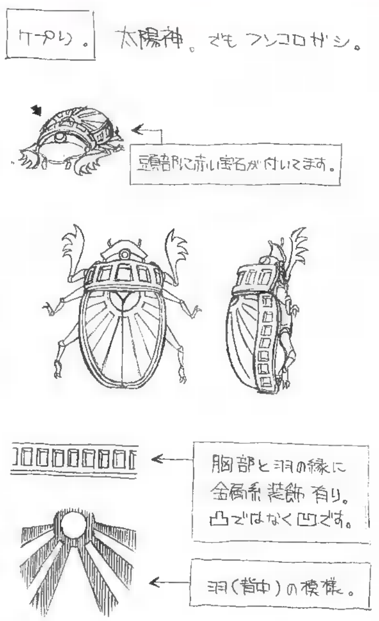
# アテナ

ラスボス・アテナのポーズ、設定の一部。何か、仕事として以上の情念が伝わってくるようなイラストだ。また、なつかしいポーズも散見される。

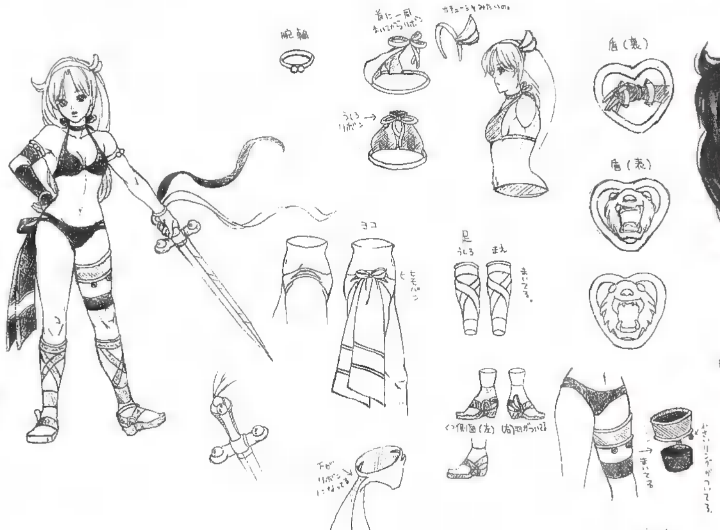





技案の絵コンテ。非常にノリノリで指示が描かれている。







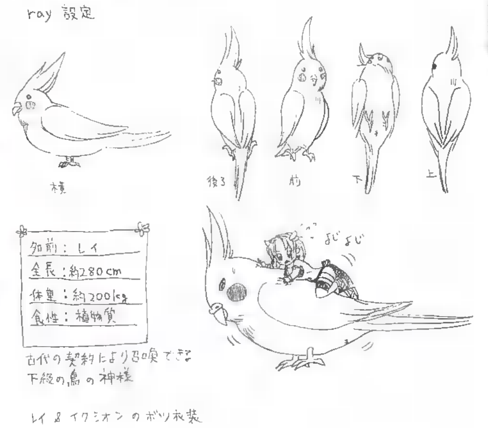
The sacrifice for pray for rain.





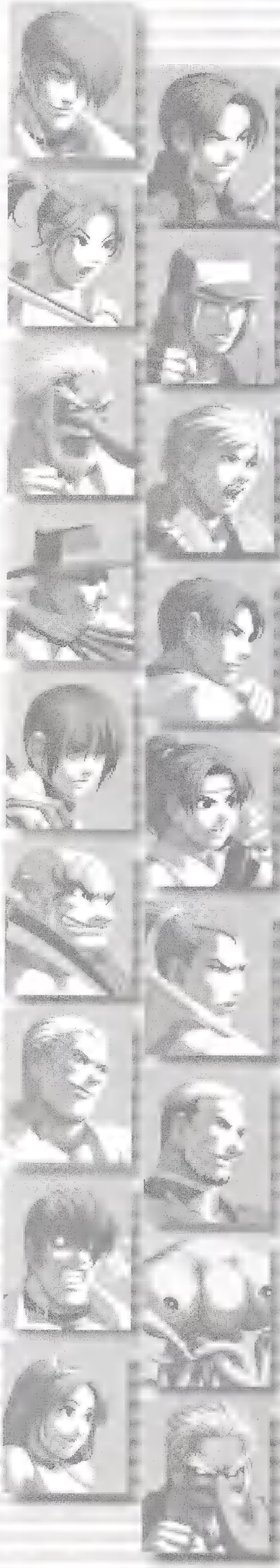


ray 設定




レイ & イクシオン の ボツ衣装





# Editorial Postscripts

## Editors

●SNKプレイモアとして初の試みであるカプコンとのコラボレーションゲームですが、プレイヤーの皆さんは楽しんでいますか？　この本がゲームを楽しむ一助になればと思います。（[illegible]）

●久しぶりの完全新作対戦格闘。キャラはおなじみの人たちが多くひしめく中、隠しキャラが熱い！　あなたは、新顔と顔なじみ、どちらが好きデスカ？（色とゼロ練習中！　[illegible]田）

●いろいろあって、当編集部が「カプコン」の名の付くムックを出すのは初のこと。実に、4年ぶりだ。……初っていっときながら、4年ぶりってのは何のことやら!?　（杉田）

●シンプルなゲームシステムのおかげで、初心者は気軽に遊べ、上級者は最近の格ゲーに無いジリジリとした攻防が楽しめる本作。本書片手に、とことんまで突き詰めてみてはいかが？（[illegible]）

●SNKプレイモア側からの「夢の対決」が実現。イイ夢見られましたか？　ムックが忙しくて、全然ゲーセンに行けません。腕が腐っちゃう……ああっ、腕が消し炭色にィィ!?　（マッスル北[illegible]）

●「ならでは」のお祭りムードあふれる（隠し）キャラ選択。やっぱこういう部分でハメを外してくれると楽しさ満点。謎の生物に「ボバー！」とか言われても怒っちゃダメ！（itakyo）

●ますます難しくなっていく連続技。ヤングなボーイズ＆ガールズは事もなげにやってくれちゃうけど、やはりできなくなるものですね。連続技できないと勝てないよ～。（まこっぴち）

●GCフロントステップを絡めた奥深い駆け引きが熱い本作は、自分の中で久々にヒットした2D格ゲー。編集部で対戦し過ぎて、仕事が遅れ気味になったことは内緒です……。（[illegible]ぢん）

●本作の対戦はキャラ相性がかなり複雑なんで、色々なキャラを使ってみるのがオススメ。勝てなかったキャラに意外なキャラだと勝てたりしますよ。（マーズ、ゼロがお気に入り　&ぅ）

●本書の制作が今年の夏の思い出……。我々の夏をつぎ込んだこん身の一冊をたん能してください、それが我々への最高の報酬になりますので。（今回は要所で「覚悟……よろしいな！」のOJA）

●今作はSNKプレイモアが開発ということで、「カプエス2」とは違うテイストで興味深く製作にかかわることができた。次回作があるなら、もっとほかのキャラクターも見てみたい。（[illegible]）

●戦闘開始メッセージのマーズピープルと暴走庵は要チェック。人知を超えたコミュニケーションが行なわれています。今は、GCフロントステップをレバーで出す！　が目標な感じ。（スナッチ）

●ムックではスウィートブリスのページを担当。同店、このゲームの並ならぬサービス精神の一端に触れることができました。皆さんも実際にプレーして味わってね。（ブリマスター田口店長）

●僕は今回主に画面写真の撮影をしていたわけですが、地球侵略をもくろむ（？）某異星人を右へ左へちぎっては投げるギース様は正義の味方そのものにしか見えませんでした……。（[illegible]）

## Writers

●何が楽しいもので、何が面白くないものなのか？　人によってそのとらえ方が違うのは当たり前だが、ネガティブなものはなるべく口に出さないでほしいと思う今日このごろ。（[illegible]）

●これを書いている時点では、まだ1回も「SVC カオス」の大会に出たことが無いので、早く新しいゲームの大会の雰囲気を味わいたいなぁっと思ってます。（極限堂）

●やっぱり新作ゲームはいいですね。自分の成長が実感できたり、新しい発見があったり、普段対戦しない人とも対戦できたりして、狭かった自分の世界が広がった気がします。（OYZ）

●今作で担当したキャラの中で一番の目玉は「ゼロ」。サイバーエルフで色々なことができるので、非常に面白いキャラに仕上がってます。僕の体力もナースで回復したい……。（ケンちゃん）

●忙しい毎日の中で、ベガ様という魂のキャラと運命の出会いをさせてくれた「SVC カオス」に衷心から感謝。極限堂はアテナに癒されてるわけですが、僕はヘッドプレスに癒されてます。（バチ）

●GCフロントステップ絡みの読み合いが実に面白い「SVC カオス」、皆さんやってますか？　何といってもピーポパッパポペプ！　がお気に入りでした。（ハメコ。）

●月刊アルカディアの投稿コーナーA-Froでは、アーケードゲーム関係の投稿を待ってます。このムックを読み、イラストや文章を書きたくなった皆さまは作品を送ってね。（桐太郎）



郵 便 は が き

料金受取人払

世田谷局承認

391

差出有効期間
平成17年8月
11日まで
(郵便切手不用)

1 5 4-8 7 3 6

3 9 1

(受取人)
**(株)エンタープレイン**
**東京都世田谷区若林1-18-10**

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.12

# SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS -EXTREME ENCOUNTER-

切り取り線

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| フリガナ | | 年 齢 | 性 別 | 血液型 |
| 氏 名 | | 歳 | 男・女 | 型 |
| 生年月日 | 19 年 月 日 | 電話 ( ) | | |
| 住 所 | □□□-□□□□ 都道府県 市郡区 | | | |
| E-mail アドレス | | 職業 | | |
| 電子メールによる情報などの送付を希望しますか? | □はい □いいえ | | | |
| 本書をどこで知りましたか? | □書店でみて □アルカディア本誌をみて □ファミ通の広告をみて □知人からの紹介 □WEBでみて □arcadiamagazine.com □そのほか ( ) | | | |
| いつも買っている雑誌を教えてください (複数回答可) | □少年漫画雑誌 ( ) □青年漫画誌 ( ) □その他の漫画誌 ( ) □ゲーム雑誌 ( ) □アニメ雑誌 ( ) □一般情報誌 ( ) □コンピュータ雑誌 ( ) □そのほか ( ) | | | |

※プレゼントの当選締切は2004年の3月16日当日消印までです。この期日を過ぎた場合は無効となりますのでご注意ください。

**Q1：本書についての感想をお願いします。**

**Q2：面白かった記事とその記事を選んだ理由を教えてください。**
**面白かった記事：**
**理由：**

**Q3：つまらなかった記事とその記事を選んだ理由を教えてください。**
**つまらなかった記事：**
**理由：**

**Q4：本作に登場するSNK・CAPCOMキャラクターの中で、一番好きなキャラクターとその理由を教えてください。**

| | |
|---|---|
| SNKキャラクター名 | |
| 理由 | |
| CAPCOMキャラクター名 | |
| 理由 | |

**Q5：次回作が発売されるとしたら、どんなキャラに登場してもらいたいですか？**

| | |
|---|---|
| SNKキャラクター名 | |
| 理由 | |
| CAPCOMキャラクター名 | |
| 理由 | |

**自由欄　（　　　　　　都・道・府・県）（P.N.　　　　　　　　　　）**

※当アンケートハガキの質問＆自由欄に描かれたイラスト、本作への熱い想いは、アルカディア本誌で連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」もしくは、「MVS大明神」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

切り取り線

# PRESENT

『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』特製ポスター

10名様




本誌備え付けのアンケートハガキ
をお送りいただいた方の中から抽選で10名様に
『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』特製ポスターをプレゼ
ントいたします。必要事項を明記の上、ぜひご応募ください。

**締切** **2003年3月16日 当日消印有効**

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.12
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
EXTREME ENCOUNTER

株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10

雑誌　61952-24
平成15年9月30日 発行

■ 発行人
浜村 弘一

■ 編集人
松本 秀寿

■ 編集長
猿渡 雅史

■ デスク
杉田 哲朗／霜田 和人

■ 編集
河野 淳一／北裏 裕章／伊丹 恭／高橋 誠／鈴木 宏昌／
安藤 慶祐／小沢 正／飯塚 晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／
勝田 周

■ ライター
真瑠世(テリー・舞・リョウ・アースクェイク・ゲーニッツ・ギース)
極限堂(庵・キム・暴走庵・ケン・豪鬼・洗脳ケン)
OYZ(チョイ・香澄・春麗・ダルシム・デミトリ)
ケンちゃん(京・幻十郎・リュウ・バイソン・ロックマン ゼロ)
パチ(Mr.カラテ・色・サガット・ベガ・ダン)
ハメコ。(マーズピープル・バルログ・ヒューゴー・タバサ)
福田 サクテル(スウィート ブリス コロシアム・THE
KING of MONSTERS & ANIMALS)

■ アートディレクター
大里 浩二(THINKSNEO)

■ デザイン
野中郁子
山田由紀子(THINKSNEO)／吉原美和(THINKSNEO)

■ 表紙デザイン
Smile Studio(福島トオル)

■ 協力
株式会社SNKプレイモア

■ 印刷
凸版印刷



KYO KUSANAGI
IORI YAGAMI
TERRY BOGARD
MAI SHIRANUI
KIM
CHOI BOUNGE

RYU
KEN
CHUN-LI
GUILE
DALSIM
M.BISON

SNK VS. CAPCOM

EXTREME ENCOUNTER

SVC CHAOS

RYO SAKAZAKI
KASUMI TODOH
Mr.KARATE
EARTHQUAKE
GENJYURO KIBAGAMI
SHIKI
and more...

BALROG
SAGAT
VEGA
GOUKI
HUGO
TABASA
and more...

9784757716186

1929476013804

ISBN4-7577-1618-4

C9476 ¥1380E

●定価 本体1,380円+税
平成15年9月30日発行
発行人／浜村弘一　編集人／松本秀寿　発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　03-5433-7850（営業局）
enter brain



雑誌61952-24　Ⓗ2004/11　Printed by 凸版印刷